GRATUITA
ABRIL 2016 N 59
http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

CREATIVE FUTURE

REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ANALISIS
FAR CRY PRIMAL
CONVIERTETE EN EL SEÑOR DE BESTIAS

ANALISIS
STREET FIGHTER V
LA LUCHA HA COMENZADO

TOM CLANCY'S
THE DIVISION

EL BLACK FRIDAY MAS NEGRO

• FF XV • XCOM 2 • UNRAVEL • RISE OF TOMB RAIDER • BATTLEBORN •

EDITORIAL



DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

JEFE DE ACTUALIDAD
JOSE ALCARAZ

REDACTOR JEFE & MODERADOR WEB
ANGEL CORRALES

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
ALVARO NARANJO

YOUTUBER
DAVID VAQUERIZO

COLABORAN

CREATIVE FUTURE

Nº59

ABRIL 2016

#REVISTAFORGAMERS

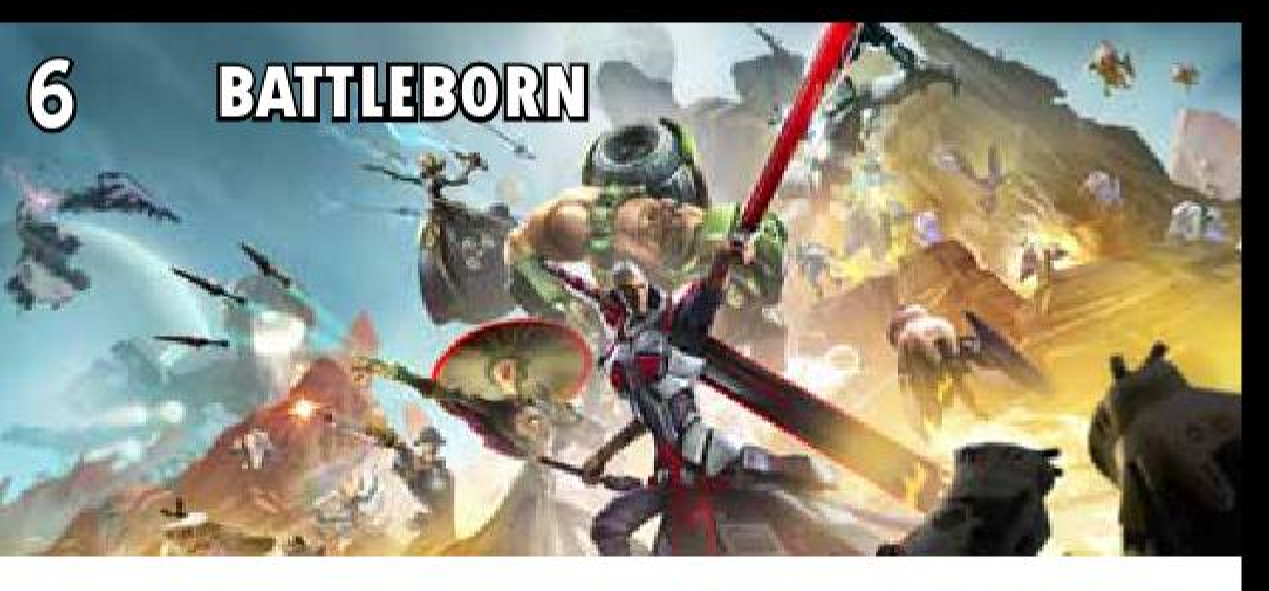
SIGUENOS EN

Entregas anuales. Este mes os voy a hablar sobre algo que nos cierne a todos, que además recibe muchas críticas y palos por parte de la comunidad de cada juego. Os hablo de la tendencia que venimos siguiendo en los últimos años de las entregas anuales. Antiguamente cuando llegaba un videojuego nuevo lo jugábamos, nos gustaba más o menos, lo disfrutábamos, invitábamos a los amigos a verlo y hasta usábamos los errores como 'trucos' para reírnos y divertirnos. De estos juegos no esperábamos segundas partes, y rara vez las pedíamos aunque nos gustará verla, y si algún día llegaban agradecidas eran y las volvíamos a disfrutar en un nuevo juego. Ahora la tendencia tiende a criticar todas las entregas, a buscar mejoras que 'debería haber tenido' y cambios que queremos para la siguiente parte, esperar la fecha de la entrega que le continúa y todo esto sin disfrutar directamente con el producto que tenemos entre manos. No nos engañemos, la entrega anual de las franquicias que tenemos en el mercado no solo la buscan las desarrolladoras para sacar más dinero si no que es prácticamente exigida por el jugador habitual, que no conforme con el producto que tiene entre manos quiere otro igual, pero con mejoras, y cuando este llega quiere otra entrega y otra... de esta forma hasta que finalmente pasa al punto en que la saga le aburre por tantas entregas, una cada año,...

¿Realmente todos los videojuegos necesitan una segunda parte? ¿y una tercera? ¿Y una entrega por año? Mi consejo es que unos si y otros no pero lo que más te recomiendo es que disfrutes con cada videojuego que te compres y no pienses en lo que está por venir.

Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director

contacto: prensa.CreativeFuture@gmail.com











PREVIEWS

EARLY ACCESS

BETA

SECCIONES

REPORTAJES

ANALISIS













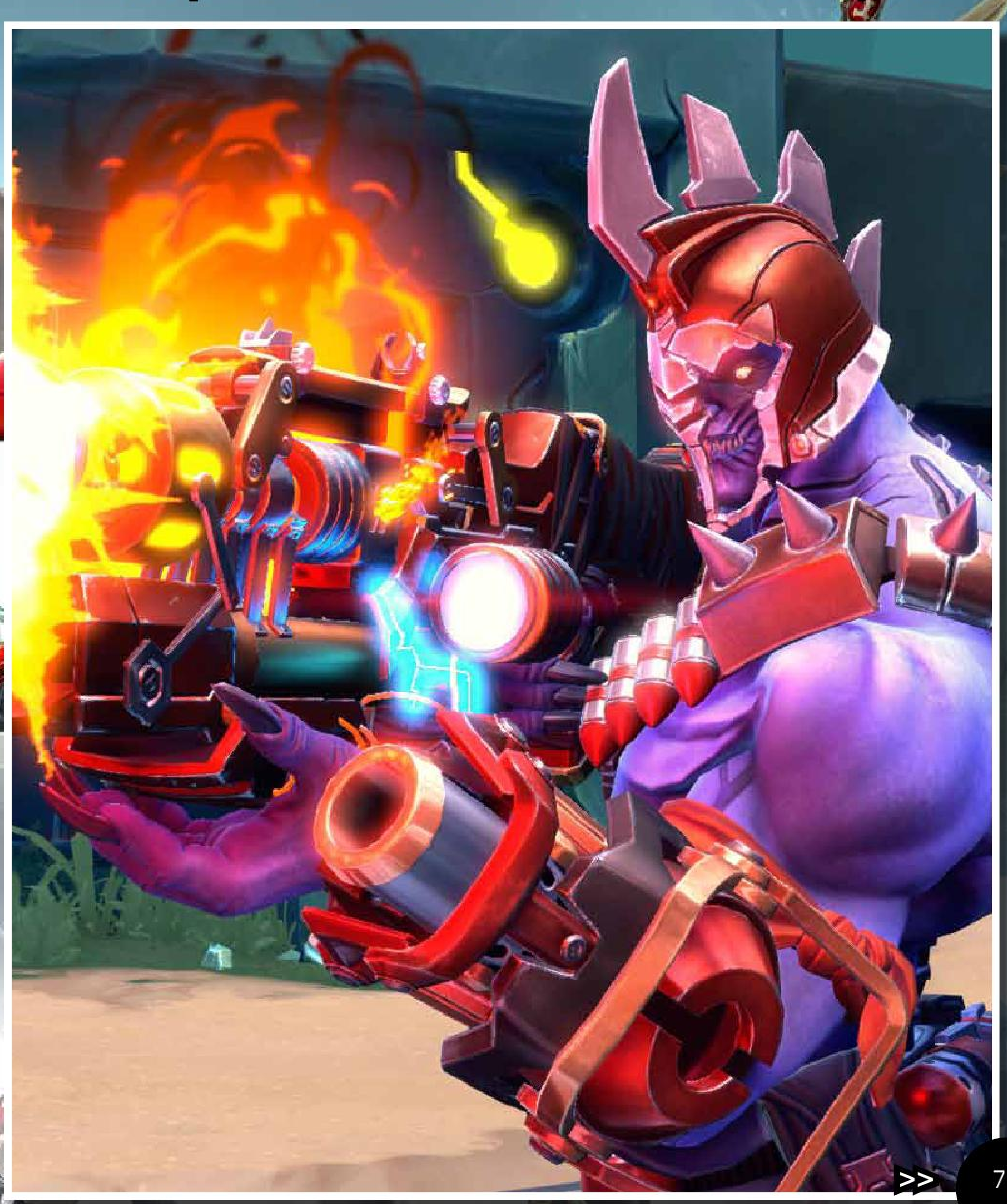
DE LOS CREADORES DE BORDERLANDS (2K GAMES Y GEARBOX) LLEGA BATTLEBORN

Battleborn se nos presenta como un nuevo shooter en primera persona en el que encontraremos varios modos de juego, donde se puede destacar la campaña ya que será jugable tanto de forma cooperativa online como local



Este modo campaña o historia principal se podrá jugar con hasta cinco amigos (tu incluido) desde el salón de tu casa, con formato de pantalla dividida. Si lo preferís podréis hacerlo de forma online también en grupo de cinco.

Siguiendo con los modos de juegos, tendremos también tres tipos de





juego online con hasta diez jugadores a la vez, dos equipos de cinco miembros cada uno. Estará el modo "Captura" donde los equipos se enfrentaran en una frenética batalla para conseguir y mantener la posesión de los objetivos y así alzarse con la victoria. En el modo "fusión" deberemos llevar al centro del mapa a los esbirros y tirarlos a un incinerador, por cada miembro sacrificado nuestro equipo obtendrá puntos de victoria. Y por último tenemos el modo "incursión" donde esta vez todos seremos aliados y deberemos defender nuestras bases de rivales controlados por la IA, ganaremos si nuestros esbirros consiguen destruir la base rival.

Para llevar a cabo toda esta acción dispondremos de 25 personajes, o también llamados héroes, a nuestra disposición. Además todos ellos irán evolucionando y desarrollándose a nuestro gusto a medida que ganemos experiencia, inde-

pendientemente del modo de juego que realicemos. Por supuesto también serán personalizables para darles nuestro toque de la casa.

De estos 25 héroes destacamos cuatro:

Ambra: "nació en una antigua orden de sacerdotisas que descubrieron la forma de prolongar la vida indefinidamente. Ambra fue traicionada por su líder y su facción, el Imperio jennerit, y ahora lucha junto a los Battleborn. Es una heroína especialista, que inflige daño de cerca con sus ataques cuerpo a cuerpo y sus poderosas habilidades, todo ello mientras cura a sus aliados."

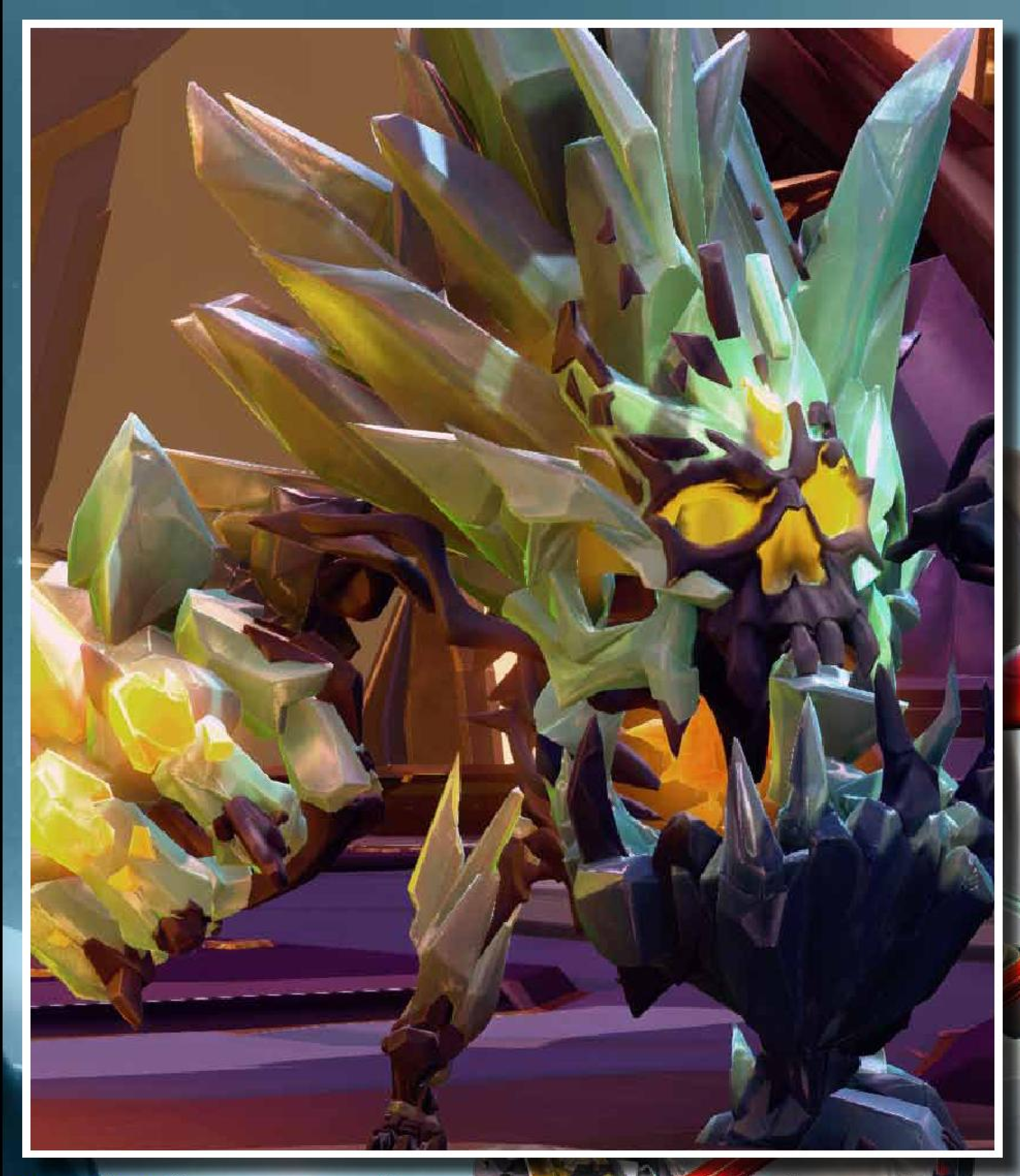




Mellka: "una asesina sigilosa que perdió a sus padres a edad temprana, antes de que consiguiera un puesto en el centro de inteligencia y operaciones encubiertas de los Eldrid. Su vida se compone de una serie de pérdidas impactantes, pero jamás reaccionó ante ellas con desesperación, sino con furia. Ataca rápidamente, desorientando a los enemigos con su pistola ametralladora de gas nervioso y sus ataques cuerpo a cuerpo con la bio-guja."

Reyna: "sus seguidores la llaman "la Valquiria". Nació a bordo de la nave principal de la facción Rebelde, un montón de chatarra que se cae a cachos, y es oriunda del último sistema de estrellas. Reyna ha luchado sin descanso para obtener la libertad de sus camaradas piratas del espacio, y descubrió sus dotes para ser una líder edificante. Inflige daño con su pistola láser y utiliza su guante de mando para apoyar a sus compañeros."





Benedict: "August Benedict Jr. pertenece a una de las muchas razas que quedan de los refugiados aviares, que tienen aspecto de pájaro. Juró lealtad a los Pacificadores, entre los que se ha ganado una mala reputación por ser un capullo egocéntrico que es capaz de causar sorprendentes destrozos con su lanzacohetes. A Benedict se le dan bien los saltos dobles, los saltos cohete y volar, y deja que sus compañeros lo sepan."

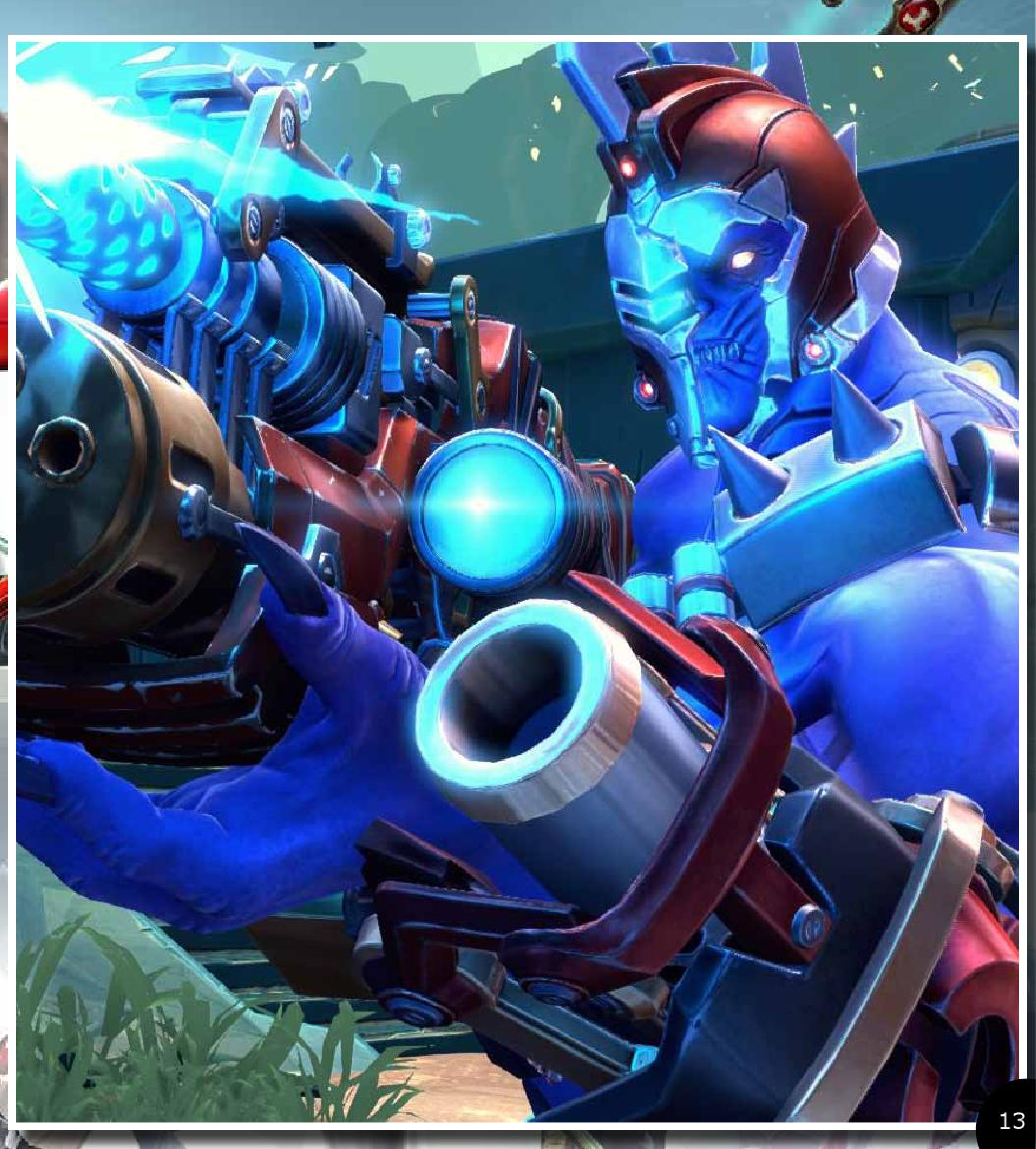
BATTLEBORN

PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR ANGEL CORRALES

Battleborn estará disponible el próximo 3 de mayo para Playstation 4, Xbox One y Windows PC tras un pequeño retraso en su lanzamiento, ya que en un principio apuntaba a que su llegada al mercado sería para el pasado 9 de febrero.



FINAL FANTASY XV

ファイナルファンタジーXV

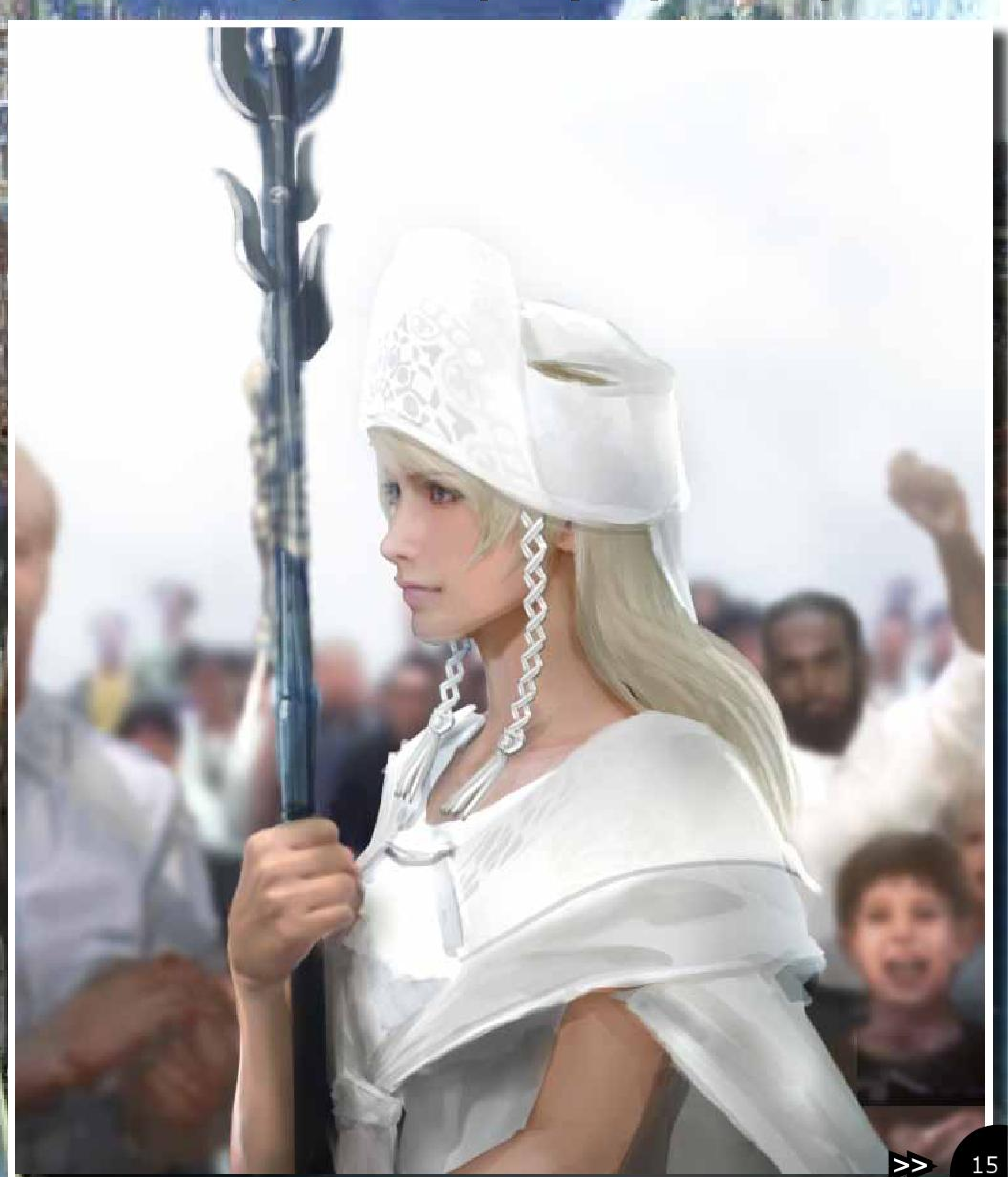
UN NUEVO CAMBIO EN LA FANTASÍA

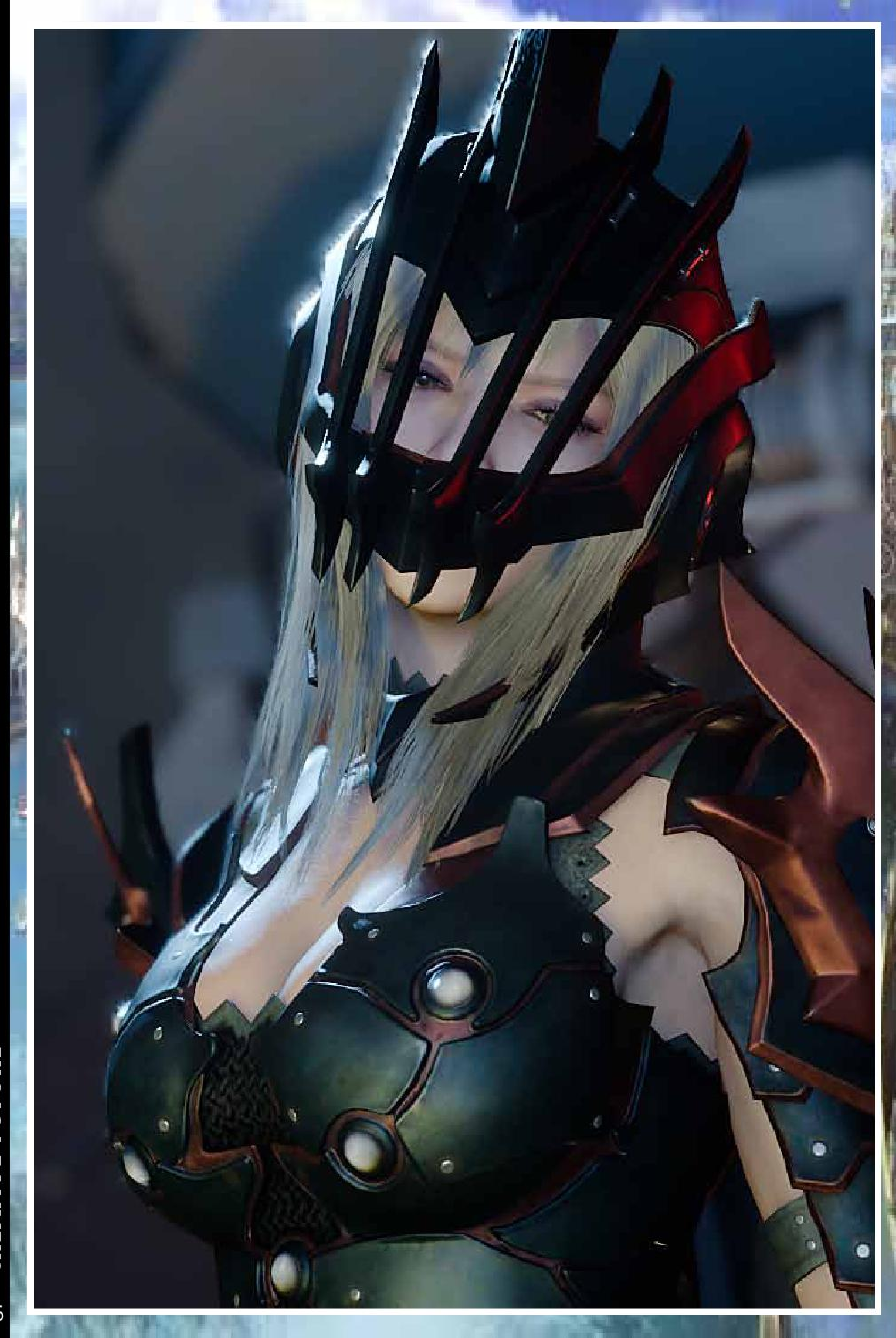
Años de espera para uno de los títulos más esperados. Final Fantasy XV está en el ojo de mira de todos sus seguidores



Final Fantasy XV, ese título que se tiró años en el vacío hasta que por fin se presentó en la feria del E3 resurgiendo la ilusión de los amantes de la saga Final Fantasy los cuales ya habían olvidado la existencia de este posible título.

El argumento nos lleva a la gue-rra que hay entre Lucis y Nifheim

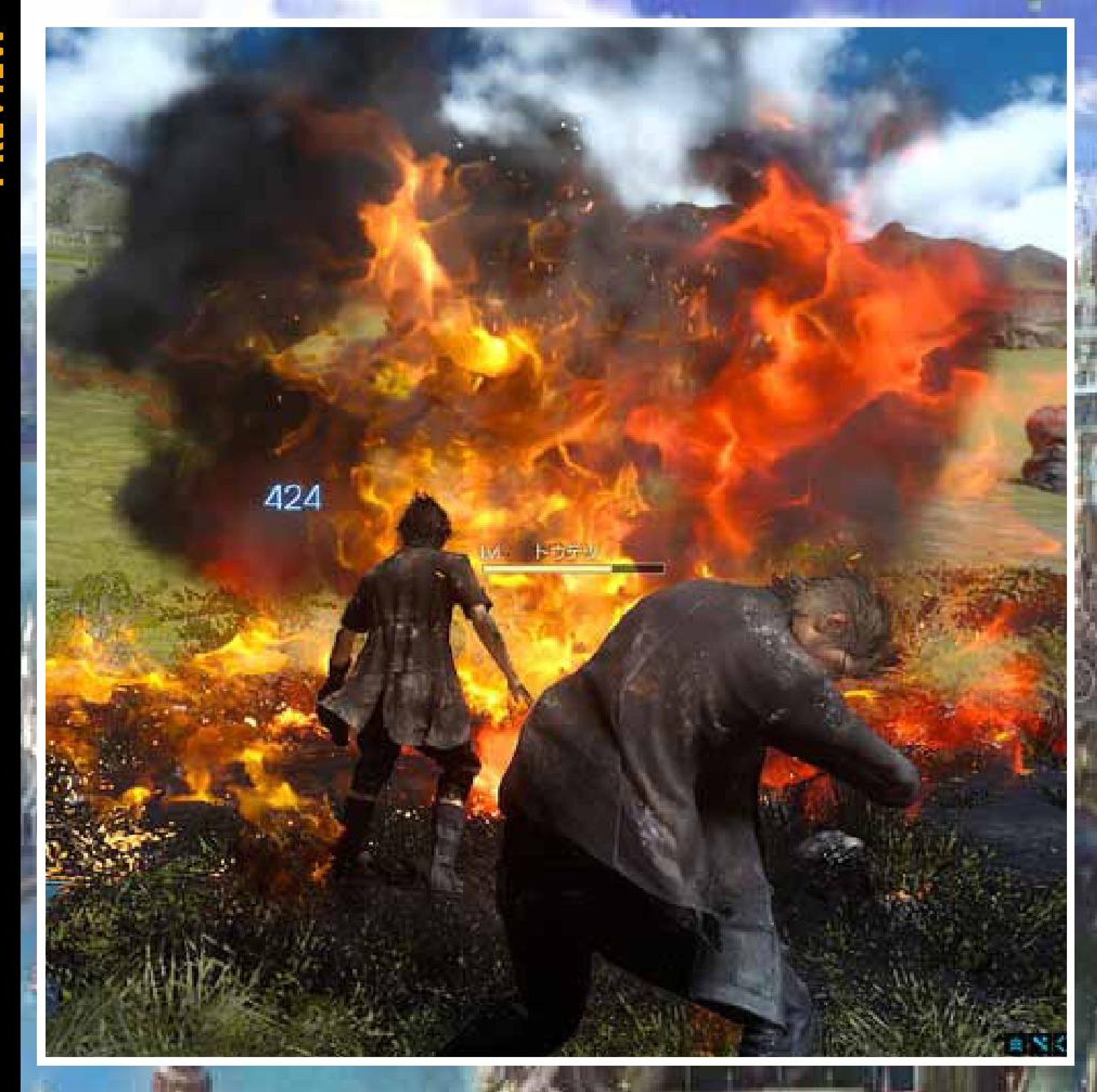




y que llevó a años de sufrimiento, viendo por fin una posible línea en el final de esta. Cuando parecía que iba a haber mejores tiempos en Lucis gracias al acuerdo de paz. Sin embargo, el momento en que Noctis, príncipe de Lucis se marcha con sus tres amigos, el Imperio aprovecha la tregua para apoderarse del Cristal, símbolo de Lucis. A la vez que se anuncian las muertes del rey Regis, la dama Lunafreya y del propio Noctis. A partir de ahí la aventura comienza acompañados de nuestros tres amigos y del coche que era de su padre en busca de recuperar todo lo que era suyo.

Final Fantasy XV como un buen juego de rol tendrá un mundo libre que podremos recorren mediante





nuestros pasos o el coche, sin cargas intermediarias de zonas. También podremos fijar el objetivo para que nos lleve automáticamente y no se nos haga pesado en ciertos momentos el tener que atravesar todo nuevamente.

El título tiene detalles muy realistas. Podremos recorrer el mundo mediante un tiempo que transcurrirá de un modo real, involucrándose además en los combates, en los que por ejemplo si hace mucho calor, el fuego hará mucho más daño. Si nos pasamos mucho tiempo moviéndonos por el mapa y luchando nuestros personajes se cansarán, y ahí es donde entra la tienda de campaña que tendremos que utilizar no solo para recuperar vitalidad, si no para que los personajes puedan seguir tirando. El día equivale a 30 minutos, y dependiendo de según que hora sea, los enemigos más duros nos lo pondrán difícil.

FINAL FANTASY XV

PLATAFORMAS: PS4, XBO

GENERO: ROL

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



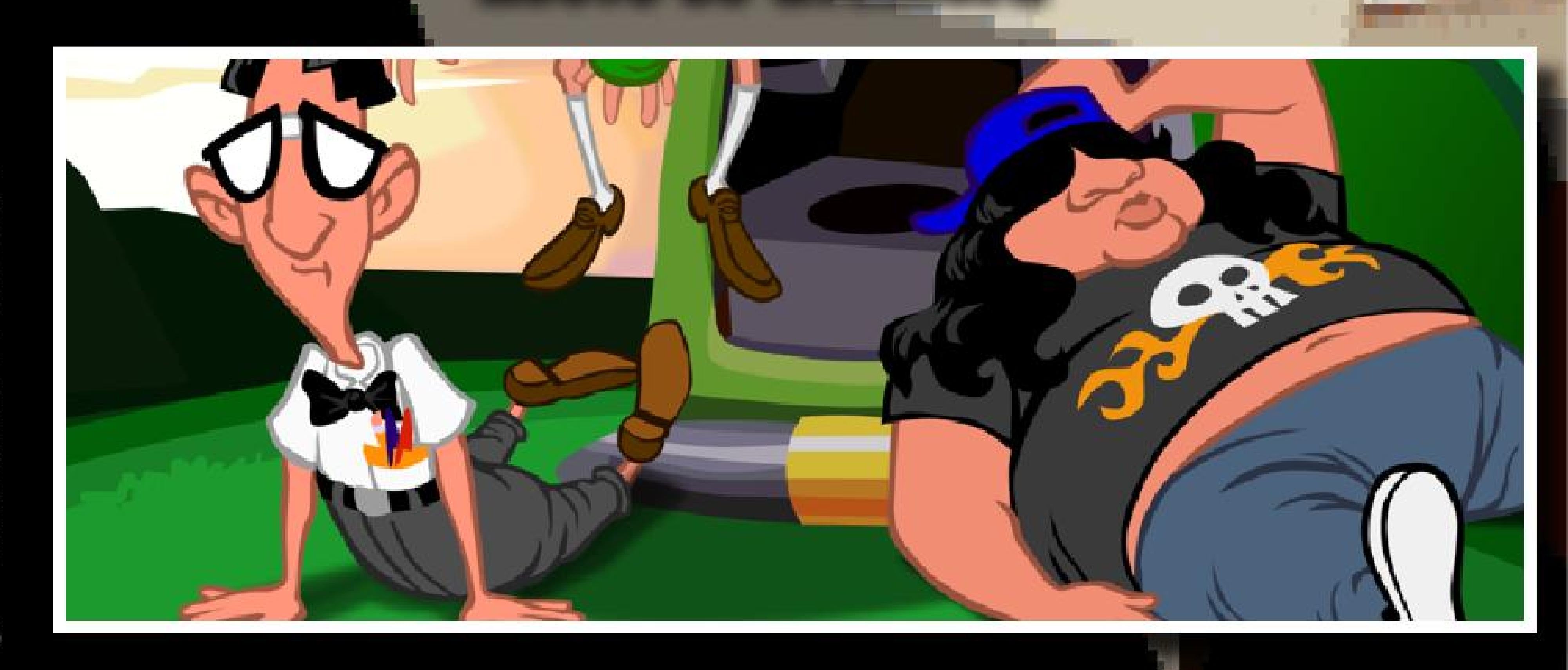
A la hora de los combates, sin ser un RPG por turnos, pero tampoco algo parecido a anteriores Final Fantasy, solo podremos controlar a Noctis y podremos enviar órdenes a nuestros compañeros. Variando entre postura ofensiva o defensiva, además de contar con la opción además de teletransportarnos a enemigos que estén alejados para permitir una mejor dinámica en el combate. Gráficamente podemos decir que Final Fantasy XV tiene un estilo muy cuidado de entornos, personajes que logran encajar con el transcurso de nuestros movimientos y momentos que parecen que se nos van a quedar marcados.

Muchos años de su espera, pero lo que ya se ha demostrado ha dejado muy buen sabor de boca, Final Fantasy XV puede ser una gran sorpresa.

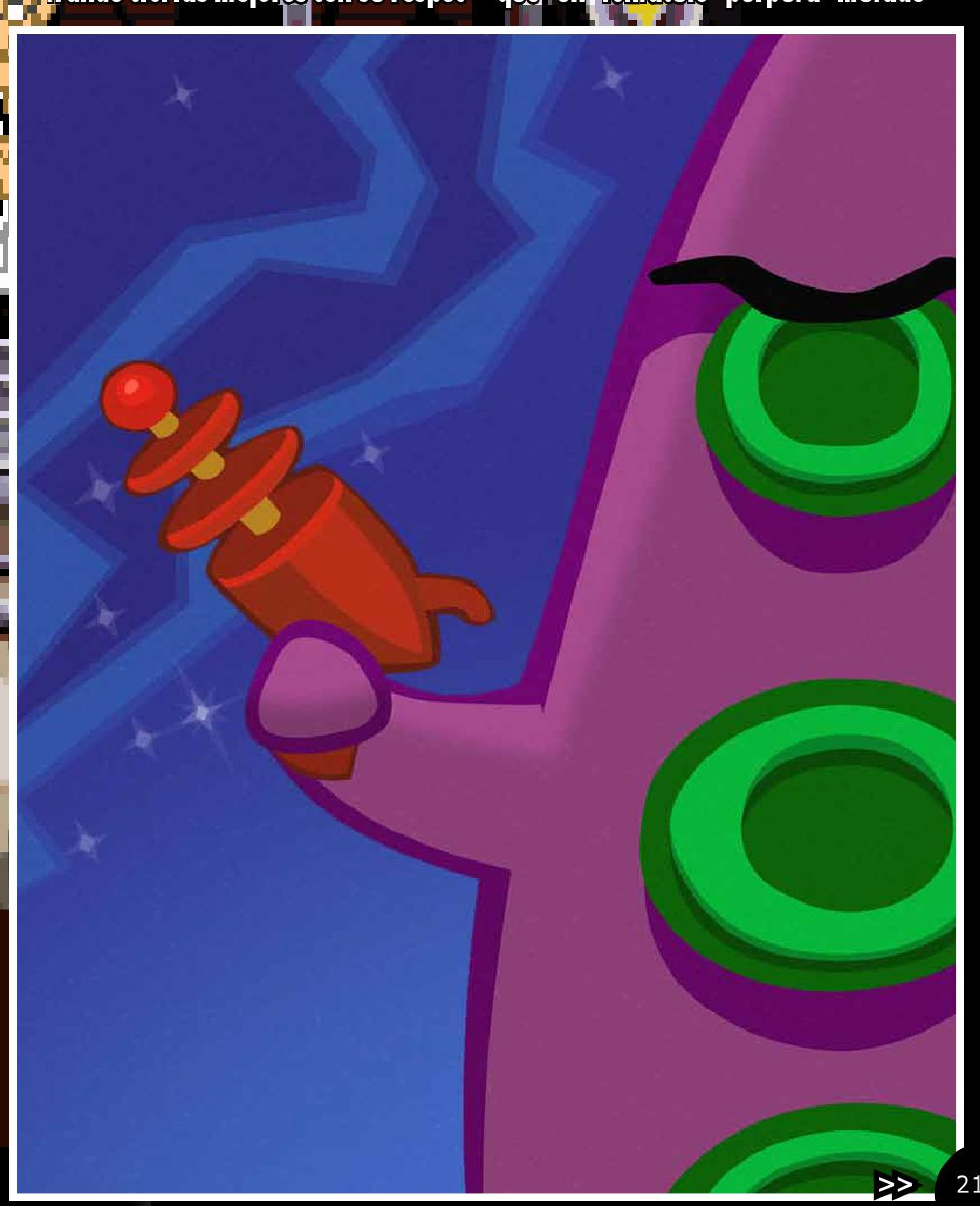
Day of the Tentacle

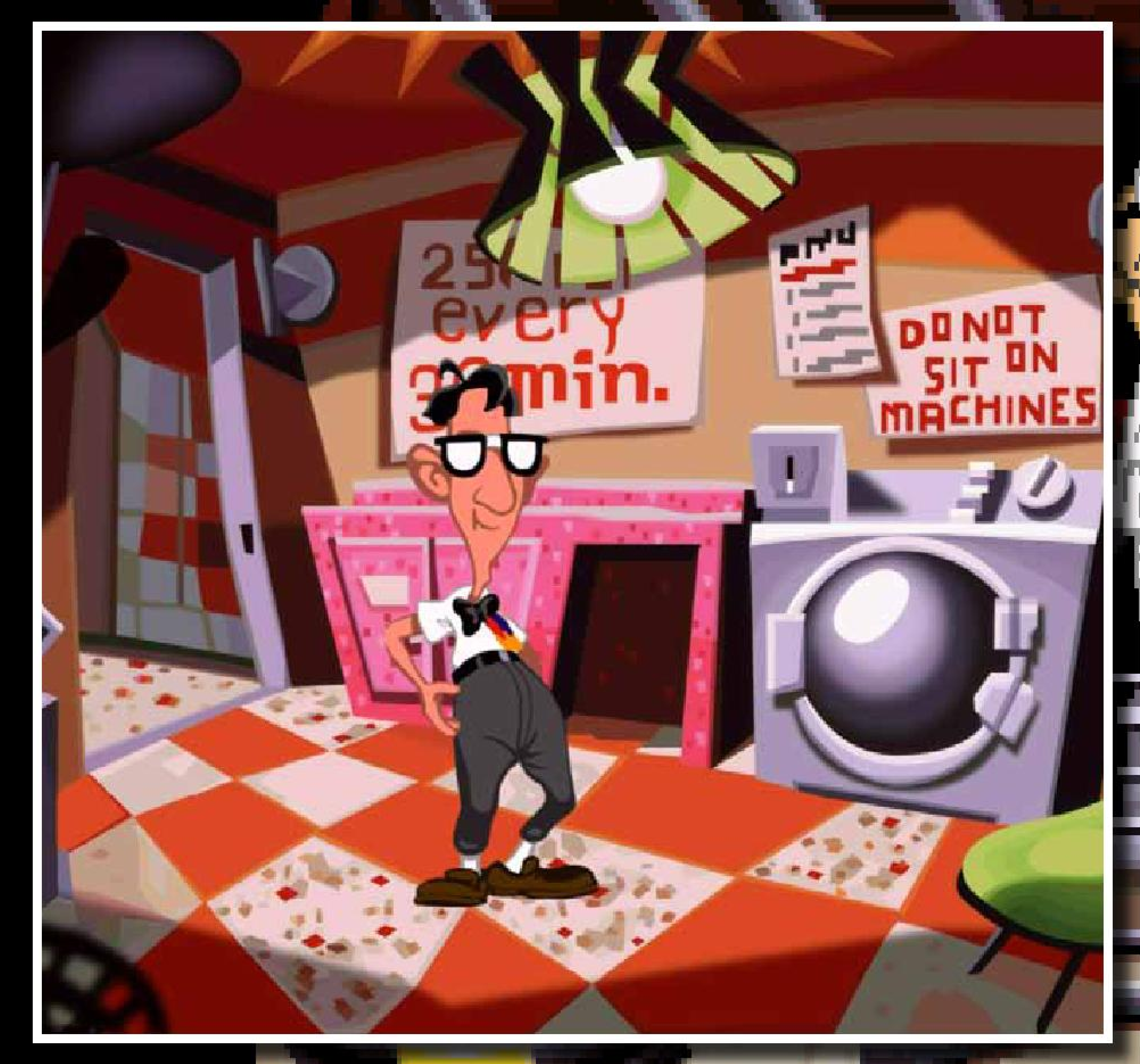
LA VUELTA DEL MALIGNO TENTÁCULO

Le toca dar al paso a un nuevo título que causó furor en su época, El día del Tentáculo se acerca para que podamos vivir de nuevo su aventura



Con su paso del tiempo pero con ganas de que volvamos a disfrutarlos, Day of The Tentacle: Special Edition llegará tanto a PC, PS4 y PS Vita mostrando ciertas mejores con su respecto al original que vio la luz en 1993. El argumento gira en torno a tres amigos que tienen que unirse y viajar al pasado para evitar que un tentáculo púrpura mutado





controle el mundo en un mundo que se nos muestra al más puro "dibujo animado".

Esta edición especial nos permitirá alternar entre el título clásico y el remasterizado. Una aventura gráfica de época en la que se nos presentarán diversos puzzles. Utiliza el famoso point and click, en el que pincharemos sobre la pantalla para que nuestros personajes se muevan por el escenario.

Además, todas las acciones que realicemos en el pasado tendrán consecuencias en el futuro. Otros avances que destacan son: Ilustraciones de alta resolución, Opción de escoger la música de esta nueva edición o de su antigua, Conceptos de arte, Trofeos/logros, Cross-save en las versiones de Playstation y Comentarios de los creadores originales.

Teniendo en cuenta las siguientes mejoras y el lavado de cara el cual se puede apreciar o revivir el

clásico, Day of The Tentacle es un título que no puede faltar para todos aquellos amantes de los juegos de aventuras gráficas e incluso de aquellos que lo vivieron años atrás.

También deciros que en el próximo número de la revista podréis disfrutar del análisis del juego que ya os estamos preparando.



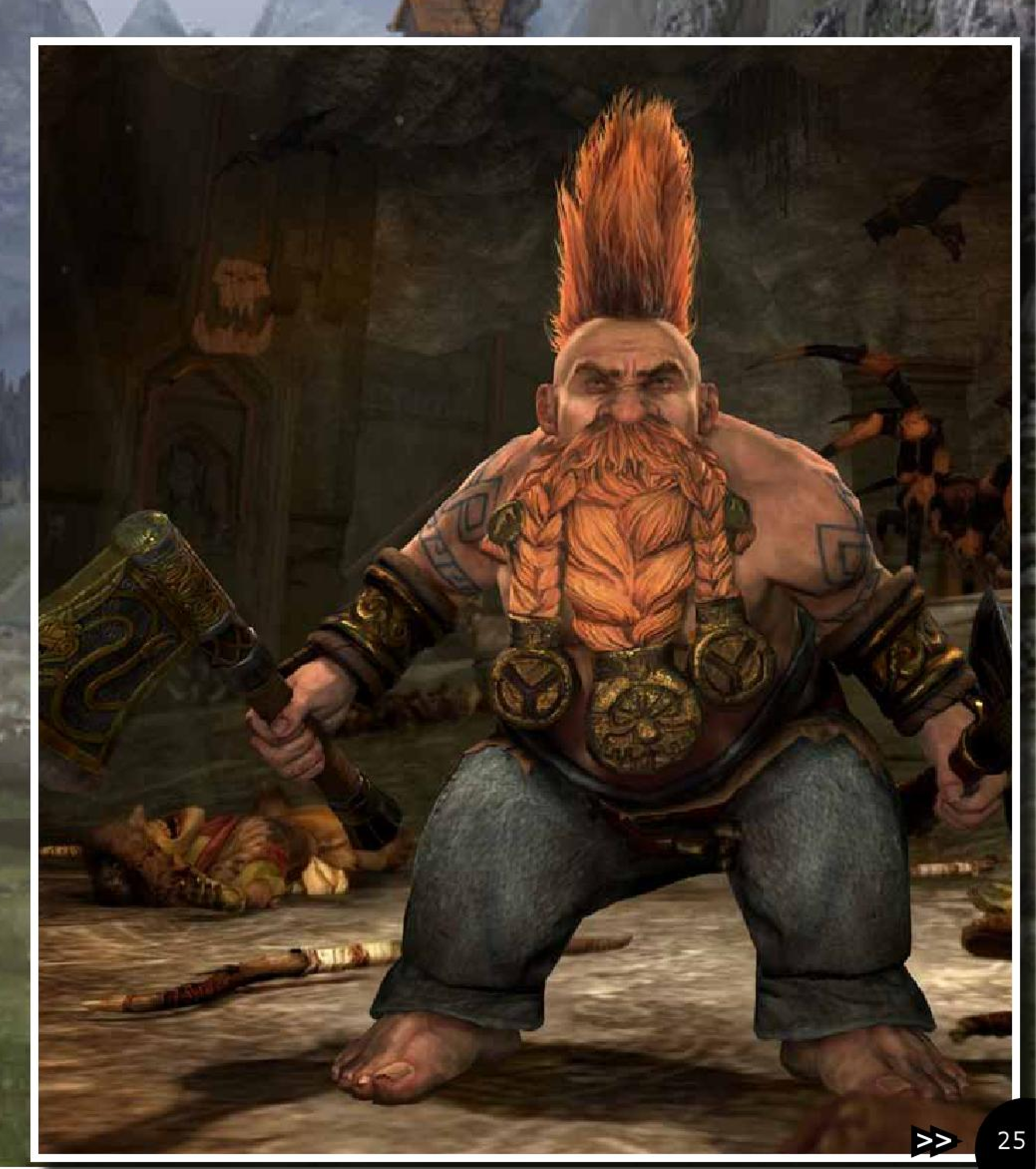


TOTAL WAR Y WARHAMMER UNEN FUERZAS PARA TRAERNOS UN GRAN JUEGO DE ESTRATEGIA

Total War presenta su nueva edición basado en el mundo Warhammer, deberemos ser buenos políticos y estrategas para llevar nuestro imperio a lo más alto



Jugar y hablar de Total War es pensar en grandes juegos de estrategia "política" donde siempre hemos tenido que llevar a nuestro ejército hacía lo más alto, y base de duras batallas y decisiones conseguir que nuestro imperio sea el más glorificado. Pasando desde la antigua Roma, la edad media o las luchas napoleónicas, esta vez Sega nos invita a adentrarnos en el universo Warhammer. De hecho, este Total War Warhammer estará inspirado en el juego de mesa Warhammer Fantasy Battle.



Los puntos clave y habituales de la saga seguirán en esta nueva edición, como son los combates a tiempo real, campañas por turnos, decisiones estratégicas y administrar bien nuestros recursos. Por el extenso mapa que nos moveremos, se encontrarán todo tipo de criaturas como monstruos gigantes, héroes o "bichos" voladores, todo ello rodeado de frenéticas batallas allá donde nos movamos.

Visualmente promete ser muy espectacular logrando una impresionante recreación de la temática que nos hará sentir que estamos dentro de auténticas mazmorras o asustarnos y mucho si aparece ante nosotros un impresionante dragón.

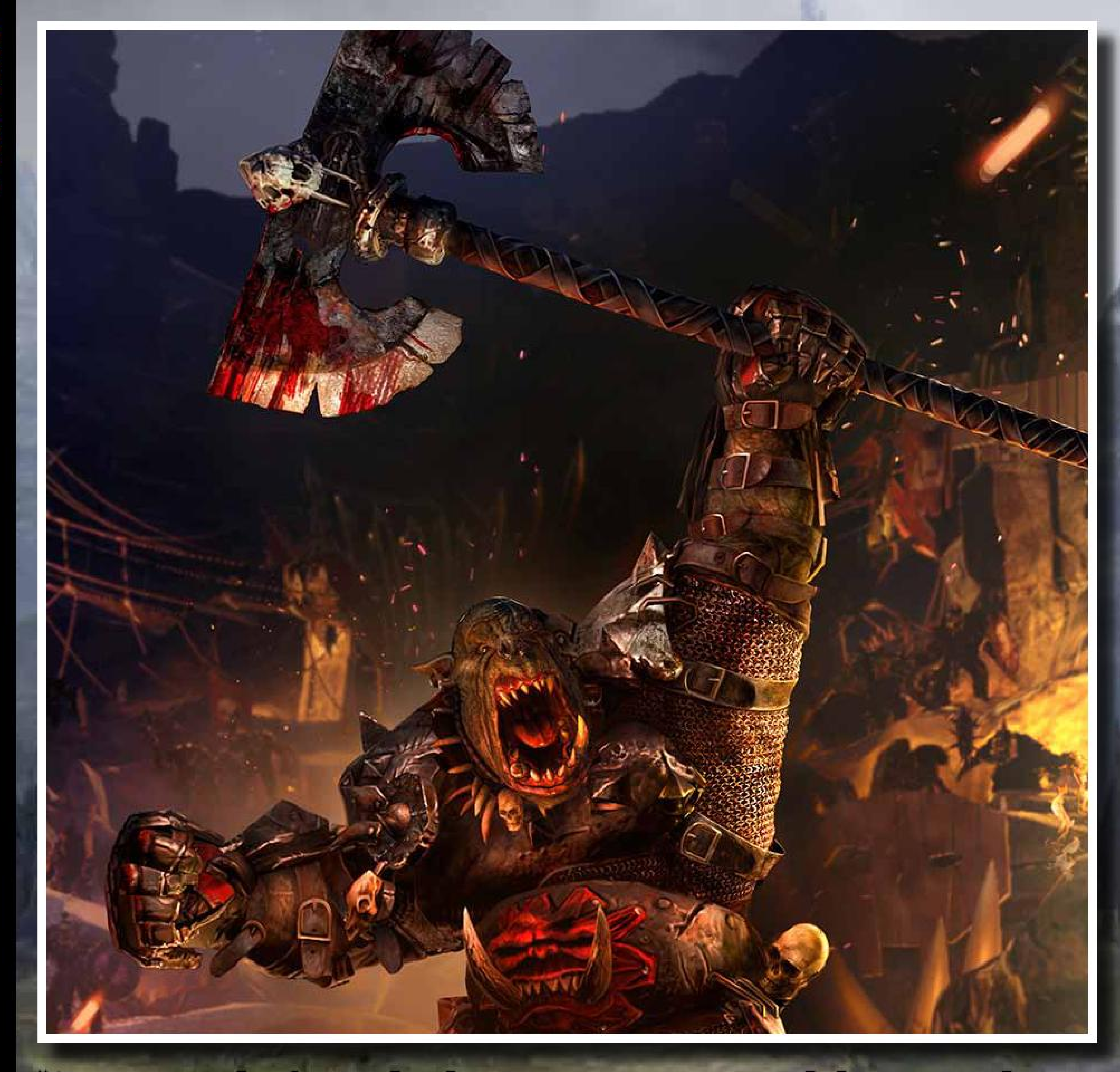
Podremos ponernos en la situación de 4 razas diferentes con las que avanzar en el juego, los Pie-



lesverdes, los Condes Vampiro, el Imperio y los Enanos. Según con que tribu juguemos, el estilo y desarrollo de juego será diferente. Creative Assambly, desarrolladora del juego, se muestra muy contenta de poder presentar este nuevo título adentrándose en Warhammer, en palabras de Ian Roxburgh jefe de proyecto:



>>



"Siempre nos ha fascinado el universo de Warhammer y nos moríamos de ganas de hacer un juego tan colosal y auténtico como los que han caracterizado a nuestros títulos estos últimos quince años. Vamos a recrearlo como nunca antes lo ha hecho nadie. Los fans tanto de Total War como de Warhammer estaban deseos de ver qué tipo de enfoque le habíamos dado al diseño del mapa de campaña de Total War: WARHAMMER. Hemos tenido mucho trabajo para asegurarnos de hacer que cobre vida el enormemente popular y detallado mundo de Warhammer Fantasy, con el mayor nivel de detalle y el mapa de campaña más impresionante desde el punto de vista gráfico que hemos creado hasta la fecha".

Además por si fuera poco, Total War Warhammer contará con dos juegos más a este y diversas expansiones, convirtiéndolo en una apasionante trilogía.

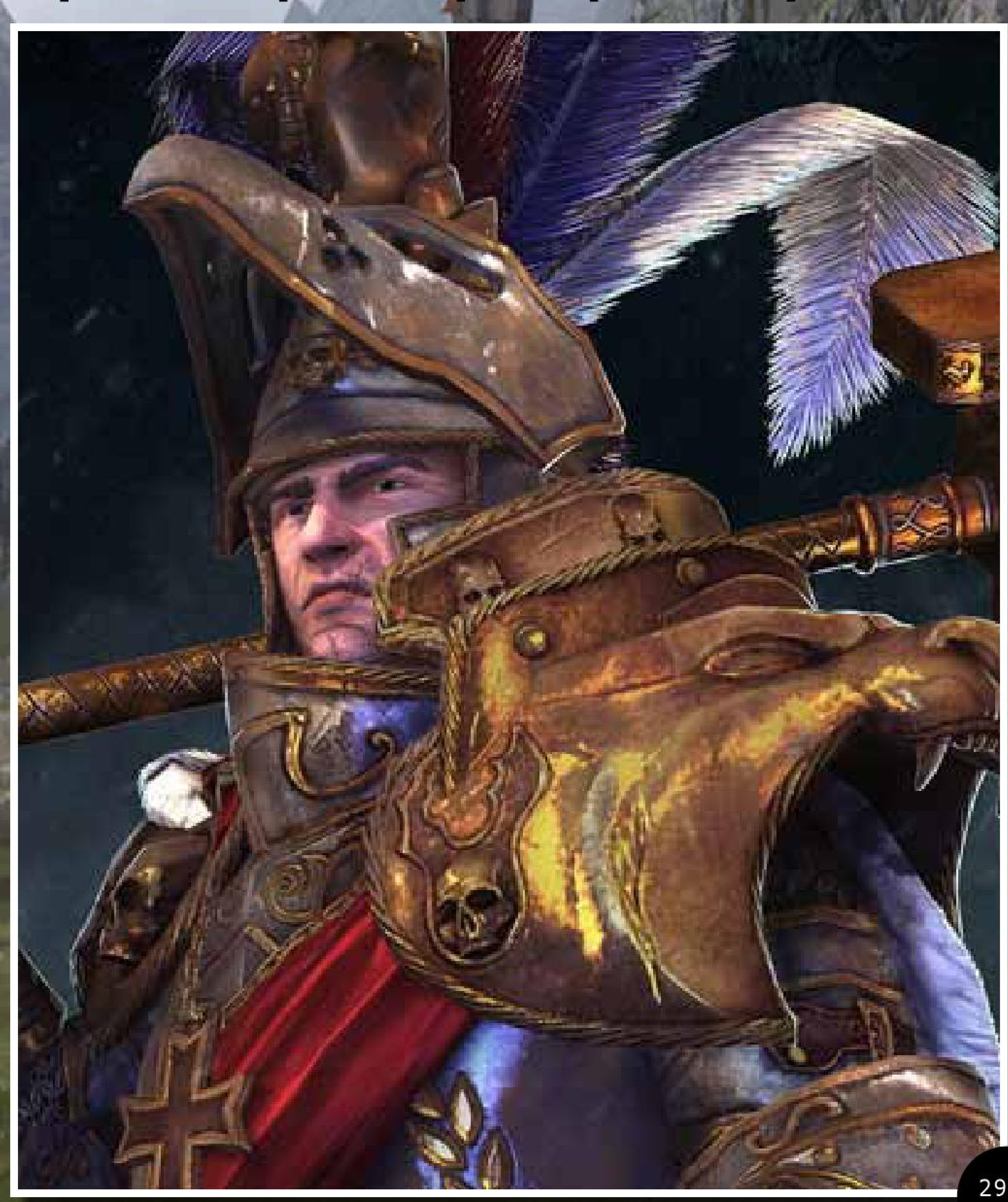
TOTAL WAR: WARHAMMER

PLATAFORMAS: PC, MAS, STEAM OS

GENERO: ESTRATEGIA

REALIZADO POR ANGEL CORRALES

Por lo pronto tendremos que esperar a ver este primer título que llegará previsiblemente el 28 de abril para PC, Mac y Steam OS.



PORTAL KNIGHTS

Con Portal Knights nos encontramos con un juego de rol pero basado en el sistema de fabricación tan de moda en los últimos tiempos. Por ello tendremos que conseguir recursos y fabricar objetos a la vez que vamos subiendo de nivel.



Lo que diferencia a Portal Knights de otros juegos similares es la ambientación, pues nos encontraremos en un mundo de fantasía lleno de mazmorras. El sistema de RPG está muy simplificado, tampoco los enemigos serán muy difíciles ni los puzles, por lo que todos podrán disfrutarlo desde los más peques de la casa hasta los más curtidos jugadores. Al principio de la aventura podremos elegir ser guerrero, cazador o mago, cada uno con sus habilidades específicas.





La aventura empieza en una zona segura donde nos encontramos con nuestra casa a medio hacer, la entrada de una mina para conseguir recursos y un castillo encantado donde podremos recoger nuestro primer tesoro. A partir de ahí podremos explorar el mundo y recolectar recursos, mejorar nuestro equipo y construir más cosas, pero como el nombre indica tendremos portales que nos llevaran a otros mundos donde encontraremos nuevos enemigos más fuertes y nuevos materiales que recolectar. Además también está el ciclo de día y noche, por supuesto durante esta última los enemigos se hacen más fuertes y aparecen otros nuevos. Pero no acaba aquí todo si no que los enemigos también pueden cruzar nuestro portales, por lo que es importante que nos fabriquemos nuestro refugio. También dispone de un multijugador, por lo que podremos invitar hasta a 4 amigos para luchar, recolectar y construir el re-

fugio lo que aumenta la diversión. Gráficamente nos encontramos con escenarios un poco faltos de carácter, aunque están bien detallados y los personajes resultan agradables e incluso entrañables. El apartado sonoro tampoco destaca mucho, con melodías fácilmente olvidables y escasas, efectos sonoros poco variados.

Se trata de un juego divertido y personalizable, con mundos que se generan aleatoriamente. No tiene una gran dificultad por lo que ha aquellos que no les guste el rol no tienen que preocuparse ya que es muy accesible. En definitiva, un juego más de crafteo pero que tiene su propia personalidad, lo que le da puntos a la hora de plantearse comprarlo.



PALADINS

CHAMPIONS OF THE REALM

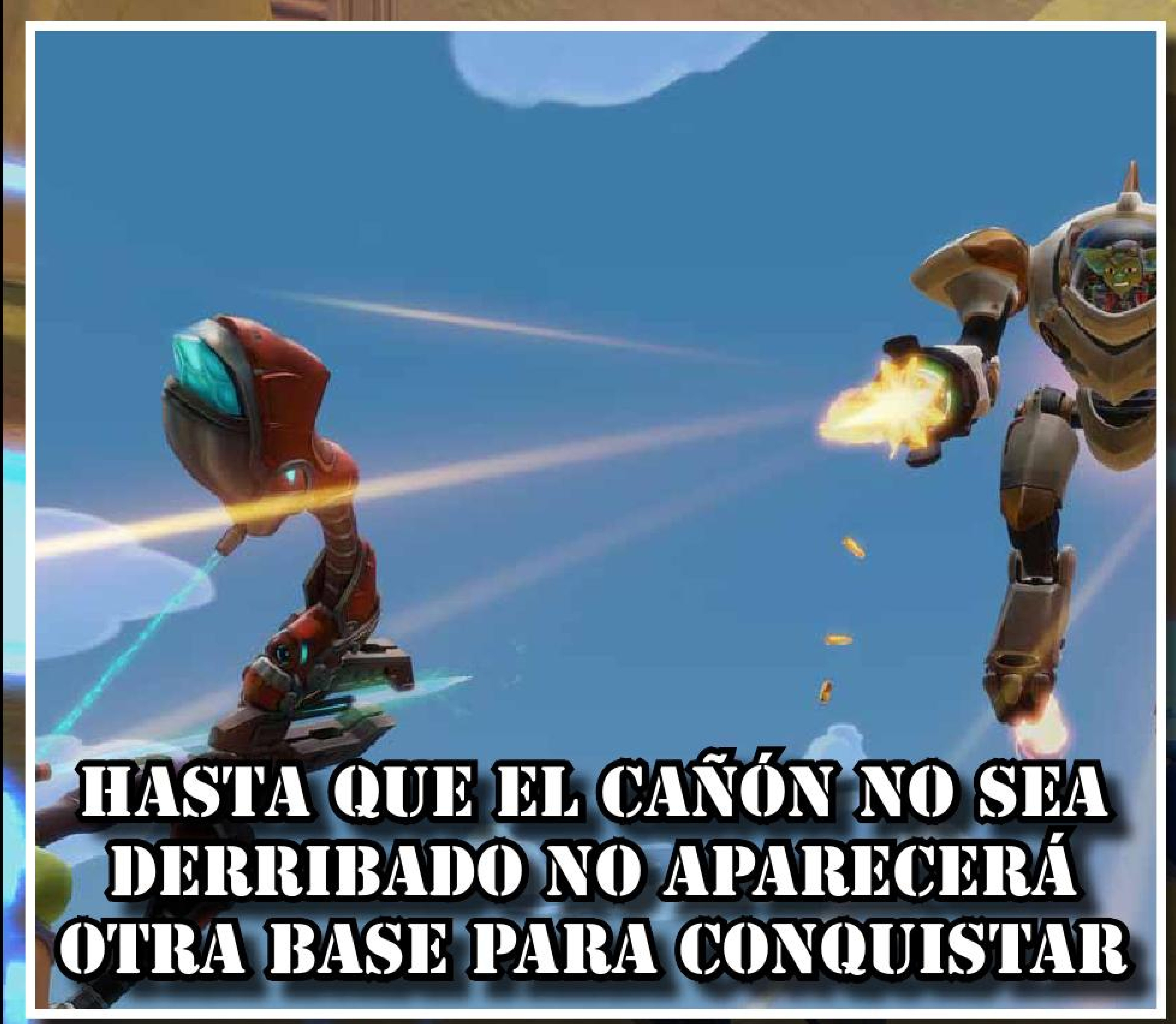
Paladins es un juego de acción multijugador competitivo con una cámara en primera persona, aunque cuenta con muchos elementos propios de un MOBA y viene de la mano de los creadores de Tribes: Ascend y Smite

Resulta un juego con mucha acción y exige una buena cooperación con los aliados si queremos ganar la partida. Al empezar la misma tendremos que elegir a nuestro personaje de entre un buen número de ellos. Cada uno con unas habilidades y unas estadísticas muy diferenciadas.

El objetivo principal en Paladins es abrirnos paso hasta la base enemiga para destruirla para ello tendremos que conquistar varios puntos de control. Cada vez que conquistemos uno, de él saldrá una máquina de guerra que será la que destruya las puertas de la base enemiga,



EL JUEGO EN EQUIPO ES MUY IMPORTANTE



HASTA QUE EL CAÑÓN NO SEA DERRIBADO NO APARECERÁ OTRA BASE PARA CONQUISTAR

por lo que tendremos que protegerla mientras el otro equipo intenta destruirla. Si conseguimos destruir las tres puertas que defienden la fortaleza habremos ganado, pero no será tarea fácil porque el equipo rival no se estará de brazos cruzados y ahí es donde entra el tipo de personajes que halla en batalla y las estrategias que sigamos para conquistar cada punto de control (esto se hace de la forma tradicional, permaneciendo sobre él el tiempo suficiente). Mientras que el cañón no sea destruido no aparecerá un nuevo punto de control y solo aparece una a la vez por mapa, lo que evita que se separen las fuerzas y hacne las partidas de una intensidad frenética. Durante las partidas nuestro personaje irá subiendo de nivel y con cada uno nos darán a elegir una carta de las que hemos seleccionado al principio que nos otorgará un bonus durante el encuentro, como por ejemplo reducción del enfriamiento de las habilidades, más resistencia cuando tengamos poca salud, etc. A mediad que juguemos y consigamos dinero podremos ir comprando cofres que nos darán nuevas cartas para poder usar. Gráficamente nos encontramos ante

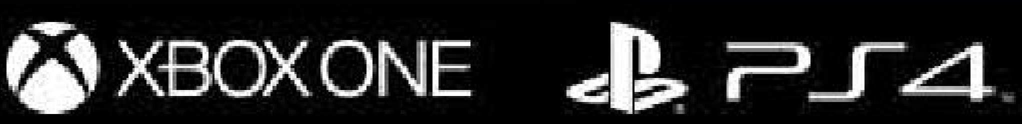
un juego resultón. No destaca mucho en los escenarios que hemos podido ver que son bastante sencillos (lo cual no es algo necesariamente malo), pero los personajes son muy carismáticos y el toque cartoon está muy logrado. El sistema de juego es muy intuitivo, el manejo ágil y los controles sencillos lo que permite que cualquiera consiga rápidamente hacerse con el juego, por muy malo que seamos (entre los que me incluyo). Está por ver si este será el único modo de juego o introducirán más, así como si hemos visto todos los personajes y escenarios que tendrá de salida o es solo lo que nos han querido mostrar, pero en definitiva se trata de un juego que dada su accesibilidad y rapidez dará mucho de qué hablar en el futuro.



RTIRSE

BLE"
OM

ISPONIBLE

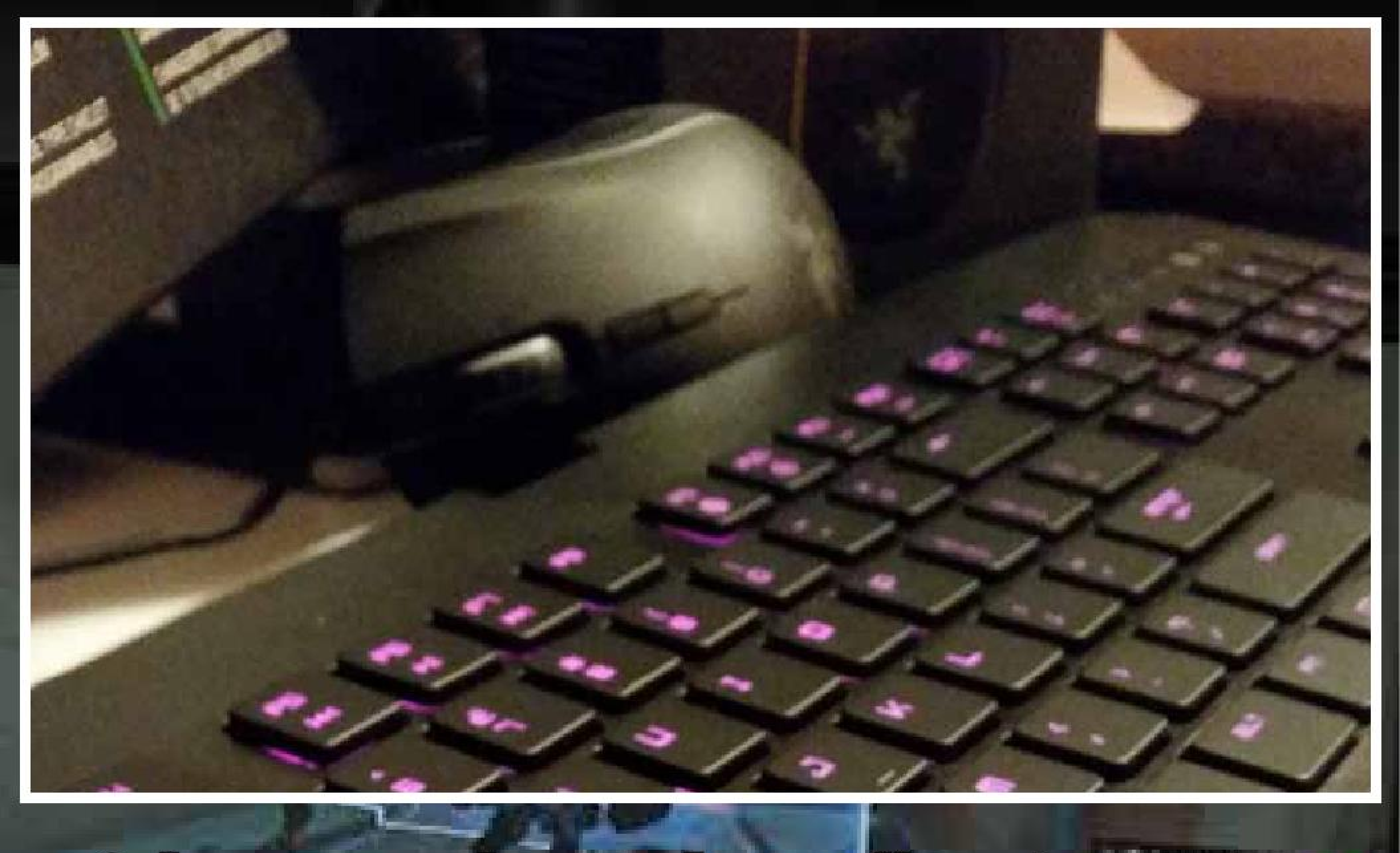





Bethesda




LOS ACCESORIOS PERFECTOS PARA LOS ESPORTS



Sabemos que los productos #gaming os encantan, que hoy en día es difícil encontrar el rincón de un jugón sin su completo arsenal de productos preparados para hacernos vivir experiencias únicas frente a las pantallas, con vuestros mejores juegos, por eso os traemos nuevos productos para que los que valoréis

En este reportaje os vamos a hablar de dos productos de Razer que hemos estado probando con juegos de última generación como Rise of Tomb Raider, XCOM 2, The Division y Far Cry Primal (Podéis encontrar los análisis en este mismo número). Estos productos no son otros que Deathstalker Chroma y Mamba TE Chroma.

>>



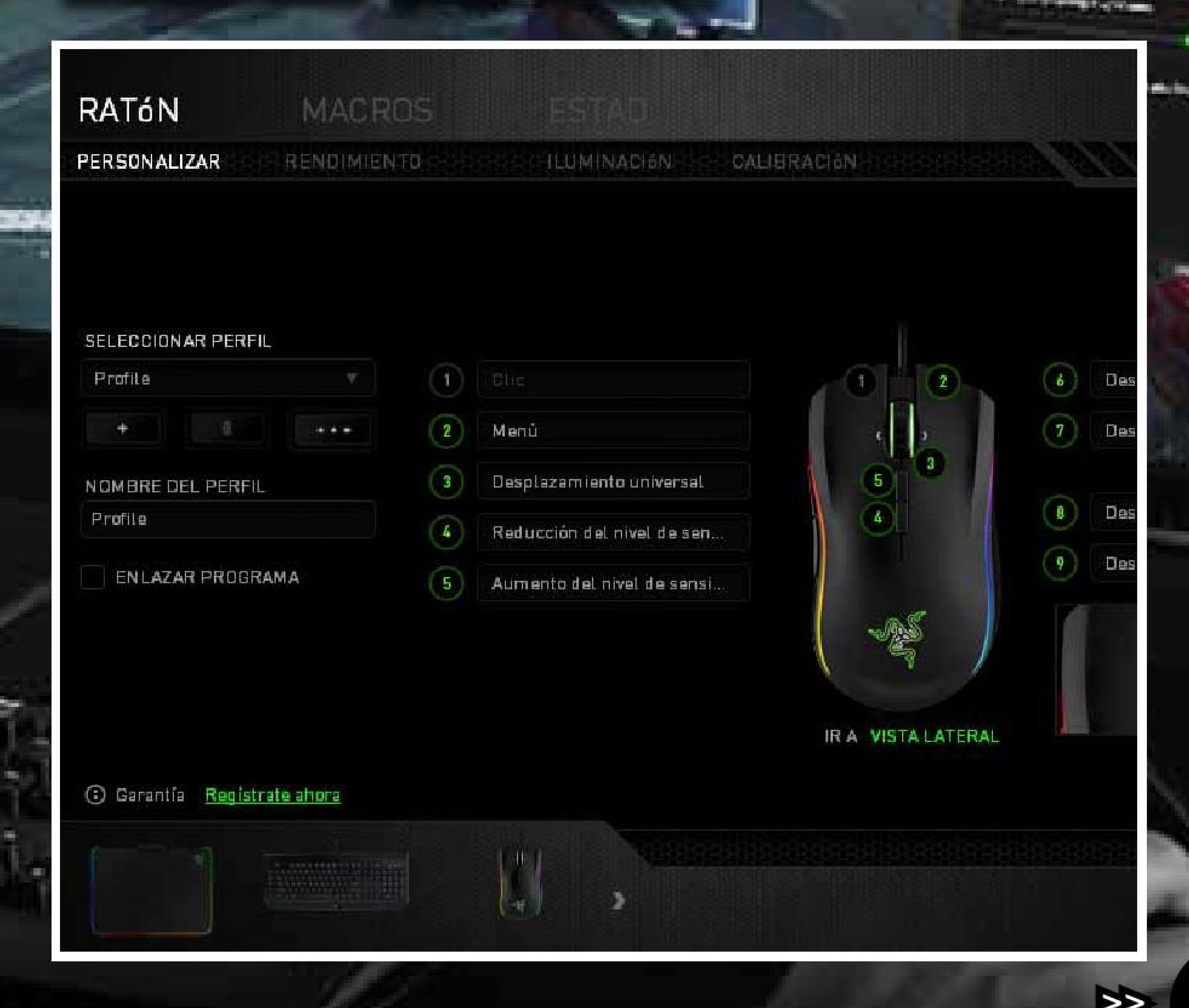
TECLADO Y RATÓN #GAMING UNA COMBINACIÓN PERFECTA

El diseño tan atractivo y cuidado de estos periféricos hace que además de ayudarnos con el bueno uso, y de brindarnos una experiencia única, también agraden al ojo y al entorno en el que jugamos, consiguiendo que nuestro rincón de jugador sea la envidia de muchos.

El tiempo de respuesta tanto de ratón como el teclado son excelentes y el uso continuado de ellos no agravan ni mucho menos el cansancio que podemos sufrir con otros productos menos preparados. Con el Mamba TE Chroma se acabó el adaptarnos al Nuevo ratón, este ahora se adapta a nosotros, ya que detecta hasta el más mínimo movi-

miento y además podemos configurar hasta la fuerza con la que queremos clickear los botones. Y con Razer Deathstalker Chroma, gracias a sus teclas bajas y la posibilidad de pulsar hasta diez teclas a la vez sin problemas, disfrutaremos jugando como nunca antes lo hemos hecho. ¿Listos para ver estos productos en más profundidad?

RAZER MAMBA TOURNAMENT EDITION CHROMA





Es considerado el ratón más avanzado y completo del mundo ya que cuenta con el sensor más preciso del mundo y la revolucionaria tecnología "Adjustable Click Force Technology" (podemos ajustar la fuerza necesaria para clickear los botones), así como mantiene sus capacidades de conexión vía cable. Con este nuevo sensor laser 5G es capaz de llegar a 16,000 DPI, optimizado para escritorios con varias pantallas y resoluciones ultra-high display. La precisión de la que dispone es tan buena que detecta hasta un movimiento de 0.1 mm, perfecto para la puntería en los juegos, como hemos podido probar en The Division y funciona muy bien, o más bien han probado nuestra puntería los enemigos.



Cuenta con nueve botones programables para que nuestros juegos se ajusten a nosotros y no al revés. Será muy útil programar todo para usarlo desde nuestra mano con un solo click, y liberar trabajo en el teclado. Además se ajusta con gran facilidad a nuestra mano, rápidamente será una extensión más de nuestro cuerpo para fundirse con nosotros a la hora de jugar. Igualmente es muy suave al tacto, dando un manejo fluido a nuestros movimientos.

>>

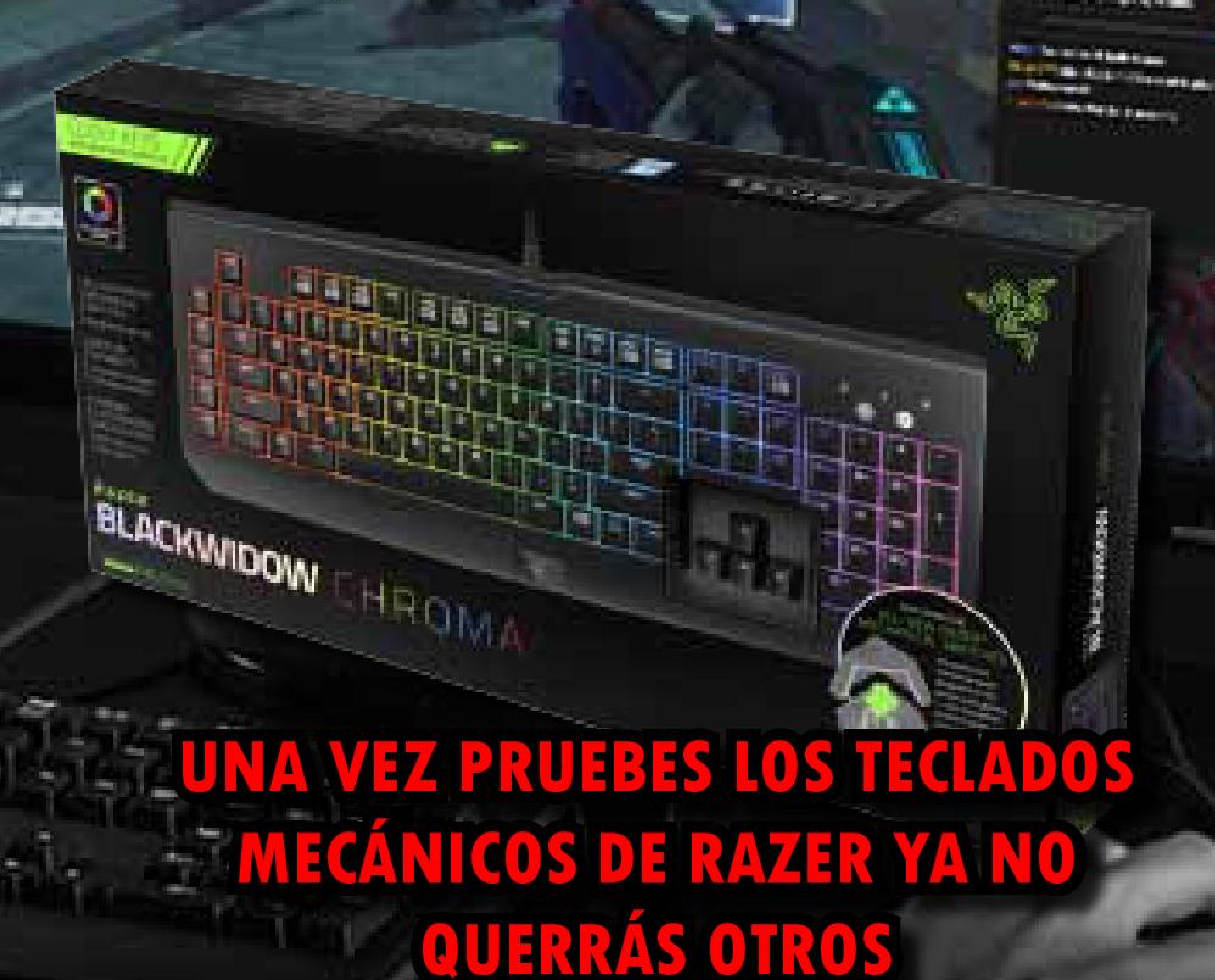
Para los que quieran detalles más técnicos, el ratón incluye cable de fibra trenzada de 2.13 metros de longitud, unas dimensiones 128 mm (largo) x 70 mm (ancho) x 42.5 mm (alto), y un peso de 133 gr.

Para más información sobre este producto o comprarlo podéis acceder a: http://www.razerzone.com/gaming-mice/razer-mamba-tournament-edition

RAZER DEATHSTALKER CHROMA

Es un teclado de altas prestaciones y rendimiento con teclas de chicle características, totalmente programables y con infinitas posibilidad de personalización gracias al sistema de iluminación Chroma. Gracias a ser unas teclas tan delgadas (solo 2 mm) nos ayudan en la reducción del tiempo de acción, y todos jugamos sabiendo que a veces unas milésimas de segundos ayudan mucho en los juegos competitivos.

Este sistema es más efectivo que los teclados de membrana tradicionales, ya que tiene una distancia mejorada para activar la pulsación de la tecla. Encima cuenta con Anti-ghosting, para la pulsación de hasta 10 teclas al mismo tiempo.



UNA VEZ PRUEBES LOS TECLADOS MECÁNICOS DE RAZER YA NO QUERRÁS OTROS

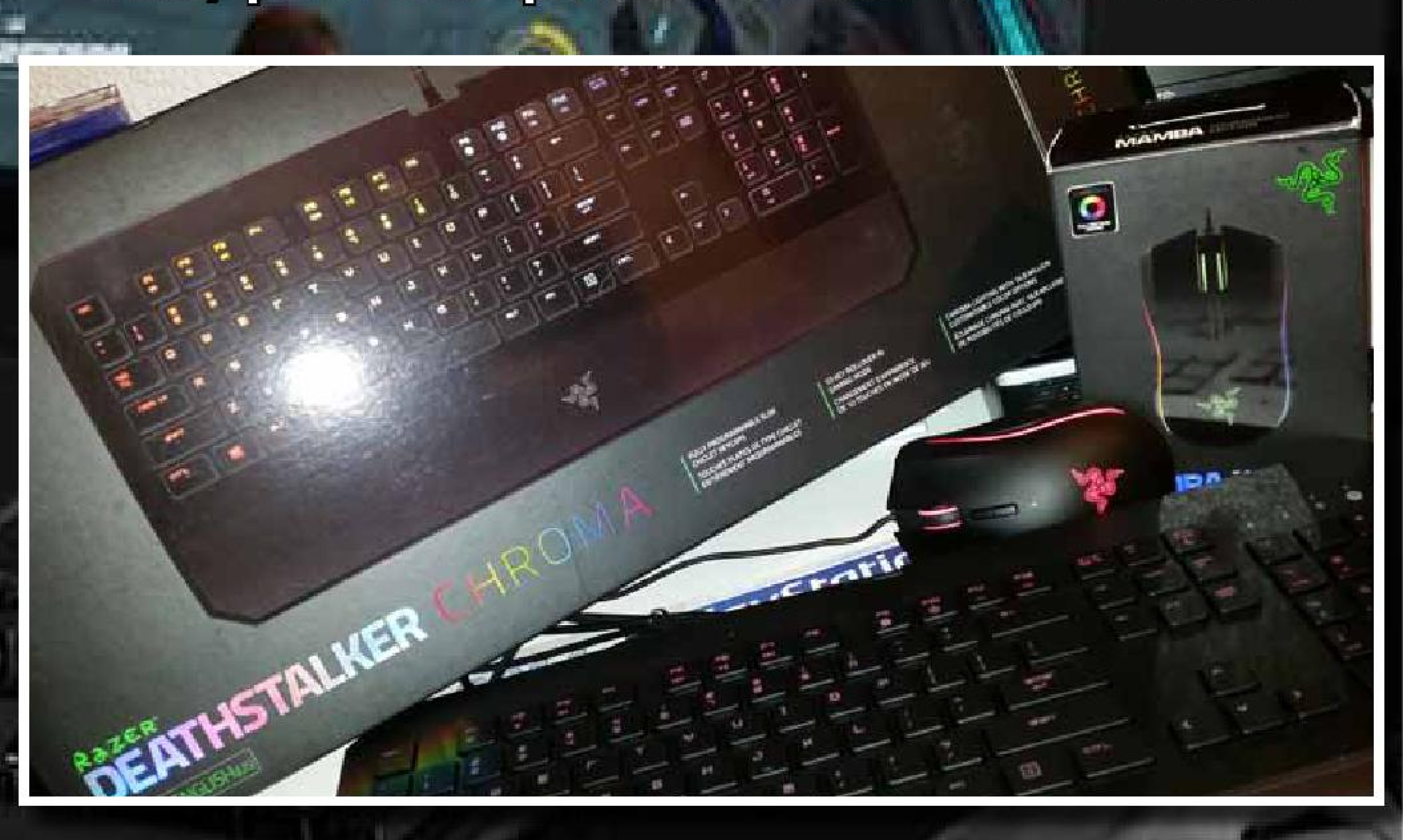
El tacto del mismo se hace cómodo a la hora de usarlo por ser las teclas tan pequeñas, con pocos minutos frente a él te adaptarás sin el menos problema y decir que hemos disfrutado con su absoluto silencio, algo que siempre es molesto a la hora de jugar. La plataforma de descanso de las muñecas es comodísima a la hora de colocar nuestras manos sobre el teclado, dándonos un confort óptimo para las tantas horas que haremos uso de él.

Respecto al diseño, es bastante minimalista, sin buscar estar saturado de logotipos, o grandes detalles que al uso no son necesario, pero por ello mismo le da un atractivo único, ya que jugando con los colores de la forma que lo hace ya es suficiente para que cada jugador lo adapte a



sus gustos, y que cada teclado sea único y personalizado.

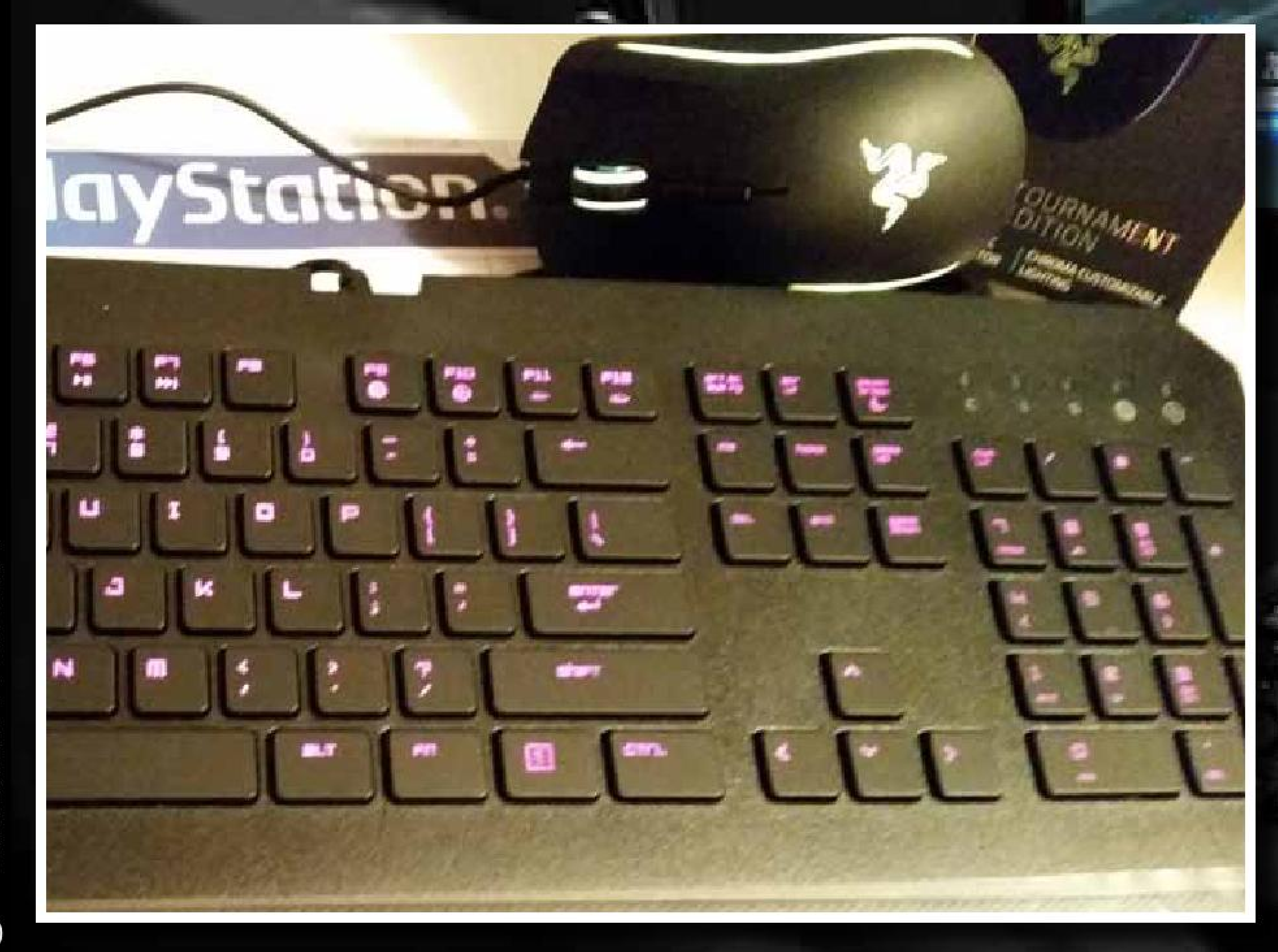
Lo interesante de este modelo es su función de iluminación en tres zonas, las cuales pueden ser personalizables con los efectos standard a través del Advanced Chroma configurator en Razer Synapse. Este sistema consta de 16.8 millones de opciones de colores. Con él, no solo elegiremos la combinación de colores sino que además el pulso el efecto también será una opción. Cuenta con efecto ola, donde las luces de moverán de un extremo a otro, pudiendo elegir la dirección; ciclo de espectro, jugando con la tonalidad de los colores para recorrerlos todos; efecto respiración, donde parecerá los pulsos de nuestro corazón jugando con hasta dos colores; y estático, por si solo queremos un color base sin efectos.



Las dimensiones son 460 mm / 18.1 in. (Largo) x 214 mm / 8.4 in. (Ancho) x 21.4 mm / 0.84 in. (Alto) con un peso aproximado de 1086 g .

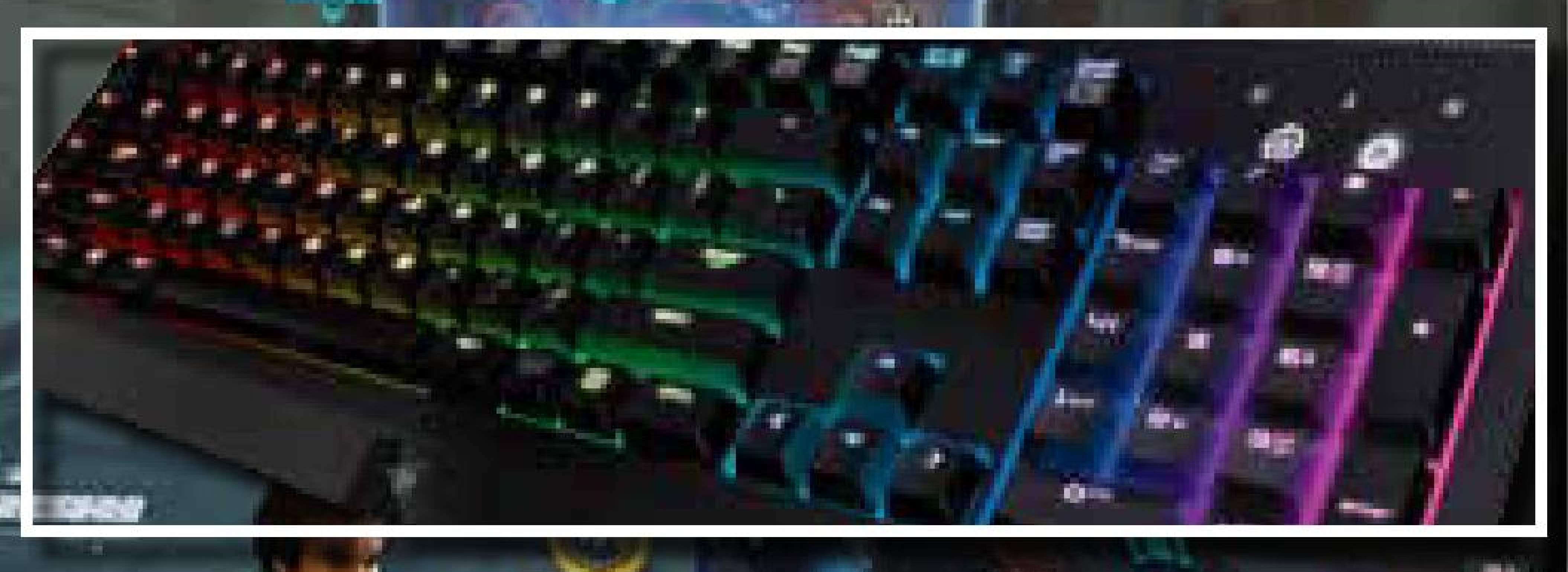
Comentaros también que para poder configurar el teclado tendréis que bajar Razer Synapse. Deberéis registraros en la web y descargaros la aplicación para configurarlo a vuestro gusto. Razer Synapse cuenta con una variedad de posibilidades bárbaras, podremos modificar casi todo, y será un placer estar toqueteando con tal facilidad la configuración de nuestros dispositivos.

Para completar deciros que este teclado, Razer DeathStalker Chroma, también está incluido en el Kit



de Desarrollo Chroma, que permite a los desarrolladores de juegos crear efectos de color que se activen según sucedan acciones en sus juegos, permitiendo una experiencia más profunda e inmersiva.

Para más información sobre este producto o comprarlo podéis acceder a: http://www.razerzone.com/gaming-keyboards-keypads/razer-deathstalker-chroma



Para completar estas impresiones sobre Deathstalker Chroma y Mamba TE Chroma, queda por decir, que tanto el tiempo de respuesta a la hora de los disparos, como el movimientos de los personajes, y la experiencia de juego en general ha sido excelente, no hemos sufrido ningún tipo de percance ni molestia mientras hacíamos uso de ellos en los juegos antes nombrados: Rise of Tomb Raider, XCOM 2, The Division y Far Cry Primal, además de los ya bien conocidos League of Legends, Heroes of the Storm y World of Warcraft.

SOFTWARE PARA STREAMING

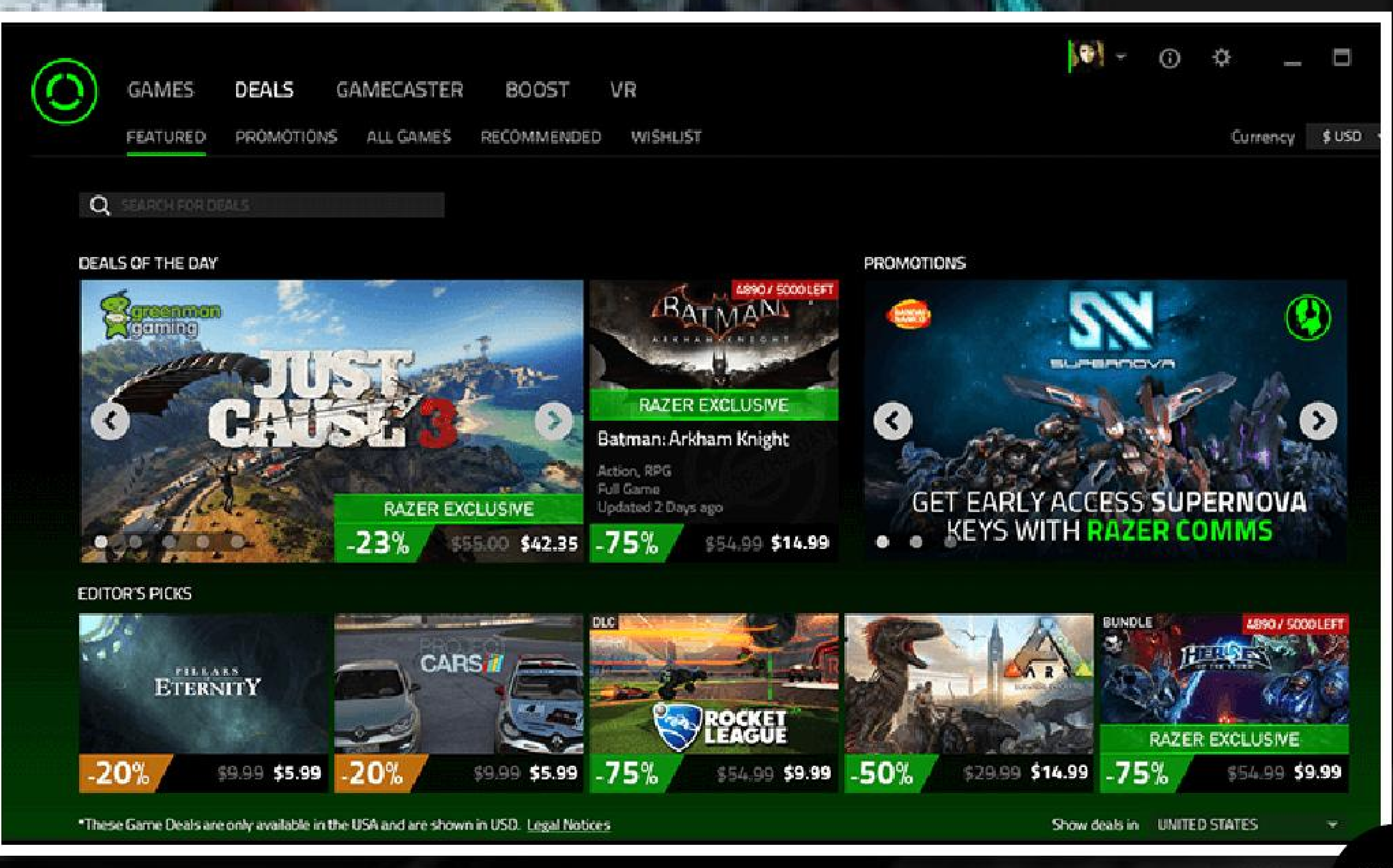


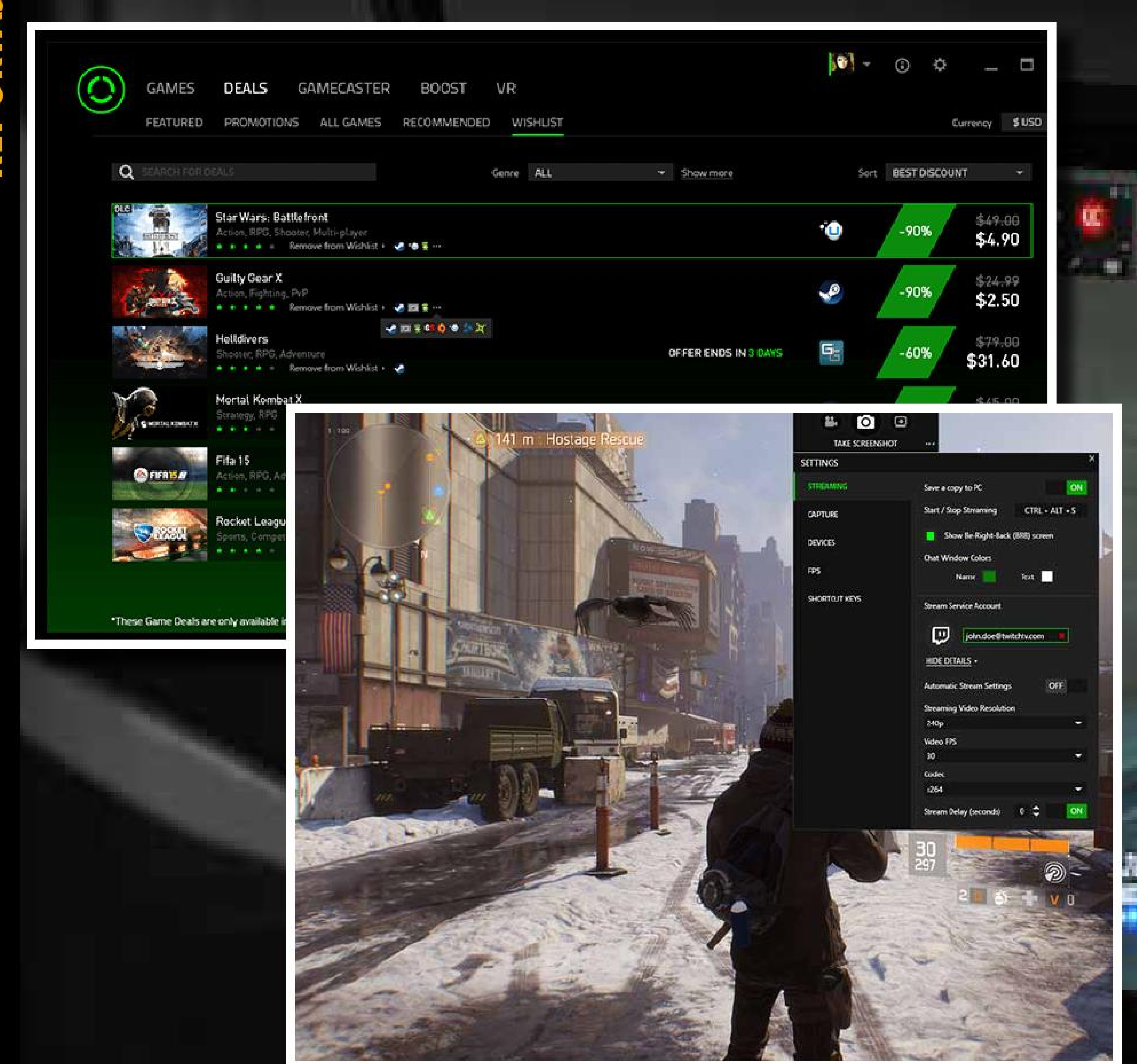
Hemos hablado del ratón y teclado pero ¿Y si queréis compartir vuestras partidas en streaming? Pues estáis de suerte porque recientemente Razer ha sacado un software para ellos, y este se llama Razer Cortex: Gamecaster. Con este software de retransmisión podéis grabar partidas o retransmitirlas en las plataformas Twitch, Azubu y Youtube Live.

Algo muy útil de este programa es que las herramientas necesarias que usaremos se mostraran muy discretamente mientras estamos jugando incluso llegando a ocultarse si no las necesitamos. También, el acceso a funciones a través de combinaciones de hotkey permite arrancar el stream, grabar la partida localmente, activar la webcam o guardar un pantallazo sin perder un segundo de la acción en el juego.

Razer Cortex: Gamecaster optimiza la retransmisión del streaming emparejando la potencia del PC que usamos con la calidad de conexión a internet que tenemos, para obtener el mejor rendimiento posible. Vosotros podréis cambiar estas configuraciones pero os aviso que diez mil personas han ayudado en el testeo de la aplicación para crear una experiencia eficiente para el usuario por lo que seguramente te irá de manera óptima tal cual viene configurado.

Existen dos versiones de Razer Cortex: Gamecaster, disponibles dentro del software Razer Cortex. Una versión gratuita, con la que hacer retransmisiones sin marcas de agua hasta los 720p, pero en calidad superior habrá una marca de agua del producto; y una versión de pago con la cual los usuarios tienen acceso a todas las características





Premium, con mayor calidad, x264 codec, anotaciones en pantalla, herramientas para Twitch chat entre otras. La suscripciones contarán con dos opciones, 3 meses (13,99€) o un año (36,99€).

El programa cuenta con muchas más funcionalidades como una tienda donde nos buscan juegos en las webs más baratas, e incluso nos ayuda a optimizar nuestro equipo. Si queréis saber más podéis entrar en: www.razerzone.com/cortex



¿Y quien eres tu?

CREATIVE
FUTURE



SILLAS PARA PROFESIONALES DEL VIDEOJUEGO



Si tienes tu santuario jugón y creías que lo teníais perfectamente montado, seguramente te equivoques, porque DX Racer nos presenta el complemento definitivo, sillas exclusivas para gamers

DX Racer nos presenta sus alucinantes sillas diseñadas específicamente para el mundo gaming. Creadas para que el cuerpo de cualquier jugador pueda estar cómodo y descansado durante largas horas de juego, y sobre todo que no pase factura a nuestros huesos y músculos.

>>

ERGONOMÍA Y COMODIDAD ANTE TODO



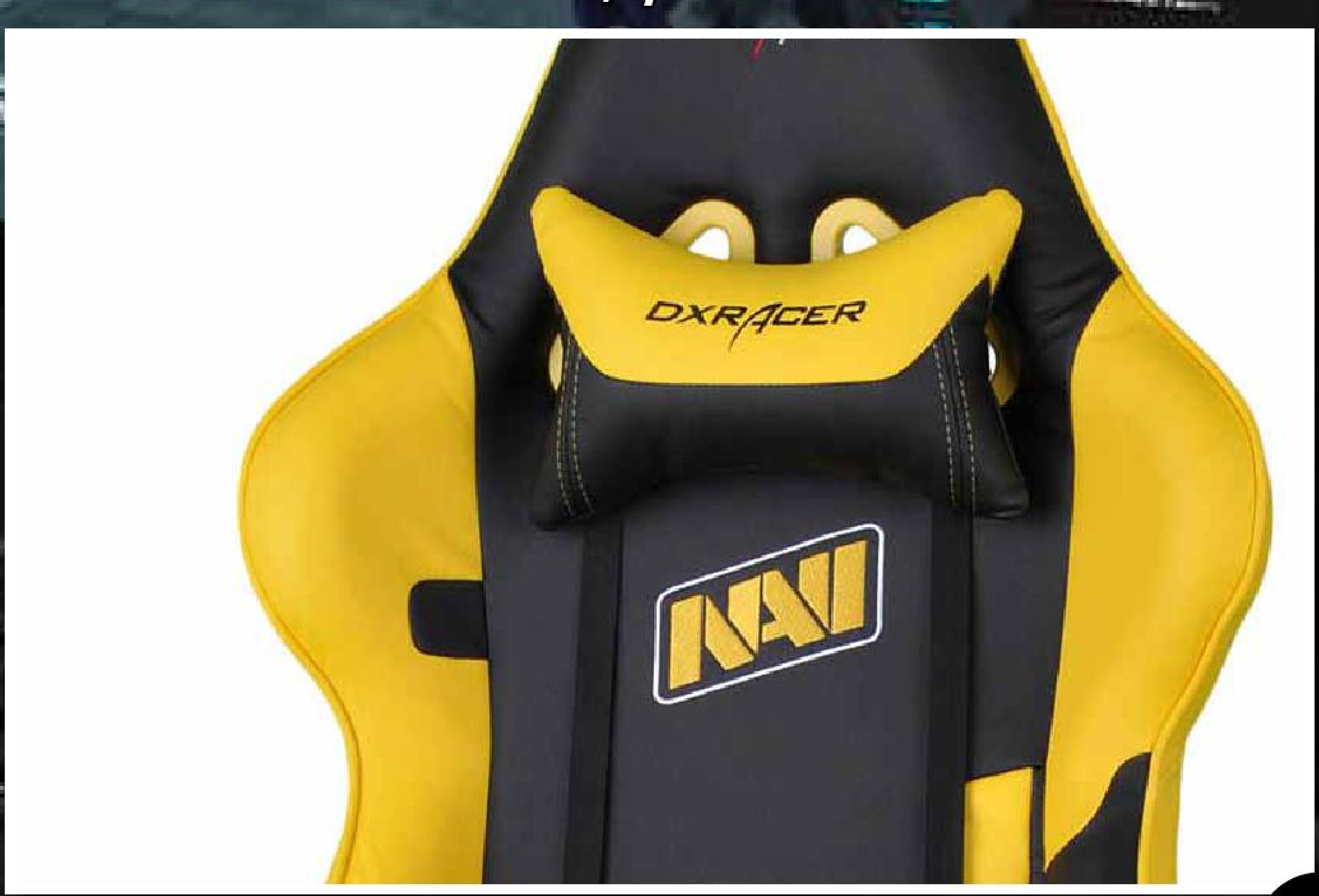
Los reposabrazos son totalmente ajustables a nuestras necesidades tanto en altura como en posición, de modo que nuestros brazos, muñecas y hombros no sufran ni tengan fatiga.

Por supuesto encontramos varias ruedas para desplazarnos y fijar nuestra posición táctica de forma cómoda de cara a la pantalla.

Para este año 2016, la marca nos traerá a España 17 modelos de sillas diferentes, que con sus distintas configuraciones de color posibles hacen un total de 29 modelos únicos con los que poder disfrutar de increíbles partidas.

Estos 17 modelos se categorizan en 7 categorías:

Racing Series: "Son las más polivalentes. Están recomendados para gamers de hasta 1,85 metros, con peso de hasta 100 kg. Es la gama con mayor número de modelos y opciones extra. Hay disponibles 7 modelos que se diferencian principalmente en su mecanismo de elevación bajo el asiento: los modelos RJ y RT disponen del más versátil Multi-functional Mechanism y los modelos RW, RF, RT, RE, RB, y RL tienen el modelo más simple denominado Conventional Tilt Mechanism. Las diferencias los modelos de un mismo mecanismo vienen determinadas por las posibilidades de configuración del reposabrazos, la resistencia de la base, y el tamaño de las ruedas."



7 CATEGORÍAS PARA HACER UN TOTAL DE 29 MODELOS ÚNICOS



King Series: "Destinadas a usuarios con un peso de hasta 150 kg y una altura mínima de 1,75 metros, hasta 1,85 metros, están un escalón por encima de las Racing Series en resistencia. Ofrecen también un escalón superior en prestaciones. Disponen de los accesorios de más alta gama de la marca, como reposabrazos ajustable 4D; mecanismo multifuncional; base reforzada, y ruedas de 3 pulgadas."

Tank Series: "Recomendadas para usuarios entre 1,60 y 2 metros y con un peso incluso mayor de 200 kb, estas sillas son las más resistentes de DXRacer. Solo tienen disponible el modelo TB. Se ha sustituido el me-

canismo multifunción de control por uno denominado Heavy Duty Mechanism. Base de aluminio con patas de reforzadas garantizan la resistencia de esta silla. "

Drifting Series: "Este nuevo diseño está indicado para simultanear trabajo y gaming. Está destinado a jugadores de hasta 100 kb y 1,80 metros. Los modelos DE y DF sólo se diferencian en la calidad de la base, siendo la de aluminio, el modelo DF, la más resistente."

Iron Series: "El también nuevo diseño que pretende unir trabajo y afición, Iron Series, está indicado para jugadores de hasta 130 kg y 1,85 metros. Incluye mecanismo multifuncional, mejores reposabrazos que el anterior modelo, base reforzada y ruedas de 3 pulgadas."





Classic Series: “Destinado al trabajo, pero con un decidida imagen gaming, el modelo Classic se mantiene mucho más tradicional. Recomendado para usuarios de hasta 110 kg, y 1,80 metros” Wide Series: “También destinado al entorno de oficina, pero con un aspecto de e-sports. Se diferencia del modelo Classic en que monta un mecanismo de control más resistente, denominado Heavy Duty Mechanism. La base es también más resistente que el modelo Classic.”

Desde luego un auténtico mundo de componentes y periféricos rodean al sector gamer, cada vez con más y más dedicación por parte de la industria, y cada vez tomándose más en serio al “gamer” como profesional.

Con estas nuevas sillas ya sí que no te separaran de tu partida favorita.

ENCUENTRANOS DONDE TU QUIERAS



TWITTER | | FACEBOOK | | BLOGGER | | YOUTUBE

CURIOSIDADES

RECORD GUINESS PARA BROKEN SWORD

A finales de 2015, Revolution Software, creadores de la franquicia Broken Sword, han obtenido la confirmación de que pasan a estar en el libro Guiness de los record contar con "la pareja de protagonistas más duradera de una aventura gráfica" aunque no lo veremos publicado hasta la próxima edición del libro Guinness World Records Edición Videojuegos de 2017. Desde que 1996 el abogado aventurero George Stobbart y la periodista francesa Nicole "Nico" Collard han aparecido en la saga de aventuras de culto de estilo "point-and-click" de Revolution.



ASESINOS PIRATAS EN UNCHARTED

Se ha levantado la polémica con el último tráiler de Uncharted. Un vídeo donde nos muestra la historia del próximo juego de Naughty Dog generando un poquito de polémica. ¿Y eso porque? Porque en unas de las escenas que nos encontramos, Nathan se queda mirando un cuadro, donde vemos la foto de una isla a la que más adelante quiere viajar, y hasta este punto nada extraño pero, y ¿si os decimos que esta es una imagen de arte de un conocido juego de Ubisoft, Assassin's Creed IV Black Flag?



UN DRAGÓN PARA VIGILAR TU CASA

Ahora que has dejado de mirar la foto y ya te pones a leer. Sí, es un dragón tallado en madera. Un gran artista sin duda, que no hemos podido localizar el nombre para anunciarlo aquí, le diseño a su vecino un dragón para aprovechar el tronco de un gran árbol que tuvieron que cortar. Una obra maestra digna de admirar que seguramente será la envidia de su vecindario.



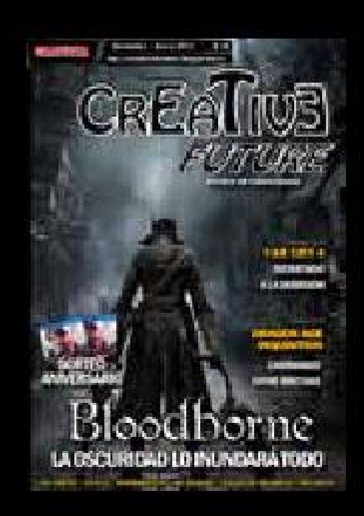
FIGURAS DE STAR WARS PARA CARGAR TU SMARTPHONE

La tecnología de los Smartphone aumenta cada día: más ligeros, pantallas más delgadas, mejores procesadores, pero hay un problema que nunca tiene solución, que la batería del teléfono nos dure más de un día. Por ello, y desde hace tiempo los cargadores portátiles están subiendo continuamente las vendas, haciendo que ahora lo importante vuelva a ser el diseño de estos. Ya no solo nos servirá para cargar el Smartphone, sino que también podremos presumir de ellos como por ejemplo con estos cargadores basados en el universo de Star Wars. Por solo 9.99$ podremos comprarlos en Thinkgeek.



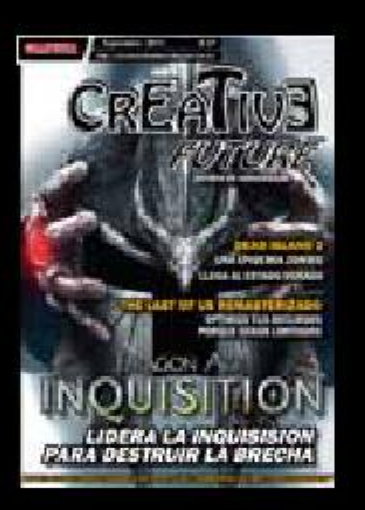
Más de 50 números publicados















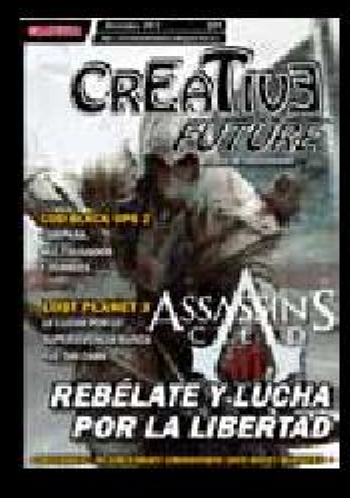




























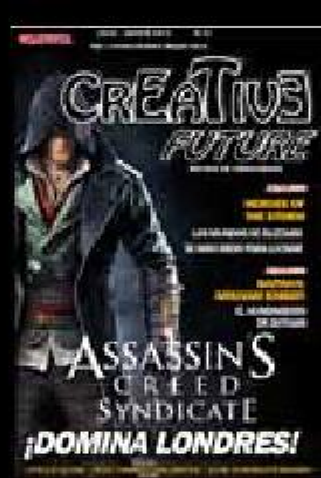






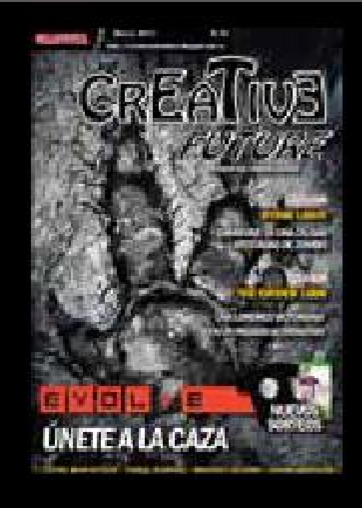





CREATIVE FUTURE
ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
¡DOMINA LONDRES!


CREATIVE FUTURE
THE PHANTOM PAIN
UNA HISTORIA DE VENGANZA


CREATIVE FUTURE
RESIDENT EVIL 2 REVELATIONS
EL REENCUENTRO CON LA INFECCIÓN


CREATIVE FUTURE
ÚNETE A LA CAZA


CREATIVE FUTURE
THE ORDER
CREA UN NUEVO FUTURO PARA LA HUMANIDAD


CREATIVE FUTURE
Wolfenstein
¿Y SI LOS NAZIS HUBIERAN GANADO LA GUERRA?


CREATIVE FUTURE
LA MAGIA HACE DE ÉL UN TITULO MUY ESPECIAL
DARK SOULS II


CREATIVE FUTURE
THIEF
LAS SOMBRAS SERAN TUS ALIADAS


CREATIVE FUTURE
SORTEO ANIVERSARIO
TITANFALL
LOS TITANES NO ERAN UN MITO


CREATIVE FUTURE
KILLZONE
SORTEO ANIVERSARIO
LA GUERRA ENTRE LOS VEKTAN Y LOS HELGAST NUNCA ACABARA


CREATIVE FUTURE
REMEMBER ME
RECORRE NEO-PARIS PARA RECUPERAR TUS RECUERDOS


CREATIVE FUTURE
DEFIANCE
LA TIERRA HA CAMBIADO, YA NADA SERÁ COMO ANTES


CREATIVE FUTURE
GOD OF WAR
AYUDA A KRATOS A ESCAPAR DE SUS CADENAS


CREATIVE FUTURE
BIOSHOCK INFINITE
NUESTRO MAYOR DESAFÍO FUE SIN DUDA CREAR A ELIZABETH


CREATIVE FUTURE
RIPTIDE
VUELVE EL TERROR AL ARCHIPIÉLAGO DE BANOI


CREATIVE FUTURE
MAX PAYNE 3
VUELVE MAX, VUELVE LA ACCIÓN PURA


CREATIVE FUTURE
SPEC OPS THE LINE
NO TE PIERDAS EN EXCLUSIVA LA ENTREVISTA A LOS CREADORES DEL JUEGO


CREATIVE FUTURE
MASS EFFECT 3
EL DESTINO DE NUESTRO PLANETA ESTÁ EN NUESTRAS MANOS


CREATIVE FUTURE
VIAJA AL PASADO PARA CAMBIAR EL FUTURO


CREATIVE FUTURE
DOS ESPADAS PARA UN SOLO DESTINO
SOUL CALIBUR V


CREATIVE FUTURE
PROTOTYPE 2
INFAMOUS 2
NEW ORLEANS NECESITA TU AYUDA, Y ¿QUIEN MEJOR QUE COLE MACGRATH?


CREATIVE FUTURE
L.A. NOIRE
DEAD ISLAND
POR FIN UNA ISLA DONDE LA DIVERSIÓN ESTÁ ASEGURADA


CREATIVE FUTURE
LEGO PIRATAS DEL CARIBE
PORTAL 2
"ESTA ES UNA SENCILLA PRUEBA QUE INCLUYE LÁSERES LETALES"


CREATIVE FUTURE
LA ÚNICA ESPERANZA DE NUEVA YORK SERÁ AYA BREA


CREATIVE FUTURE
L.A. NOIRE
ALGO HUELE A PODRIDO EN ESTA CIUDAD...


CREATIVE FUTURE
ModNation RACERS


CREATIVE FUTURE


CREATIVE FUTURE
AVATAR


CREATIVE FUTURE


CREATIVE FUTURE
LA EXPANSIÓN MÁS ESPERADA



EN JUEGO ESTÁ DIVIDIDO EN 2 ZONAS, NUEVA YORK Y LA ZONA OSCURA

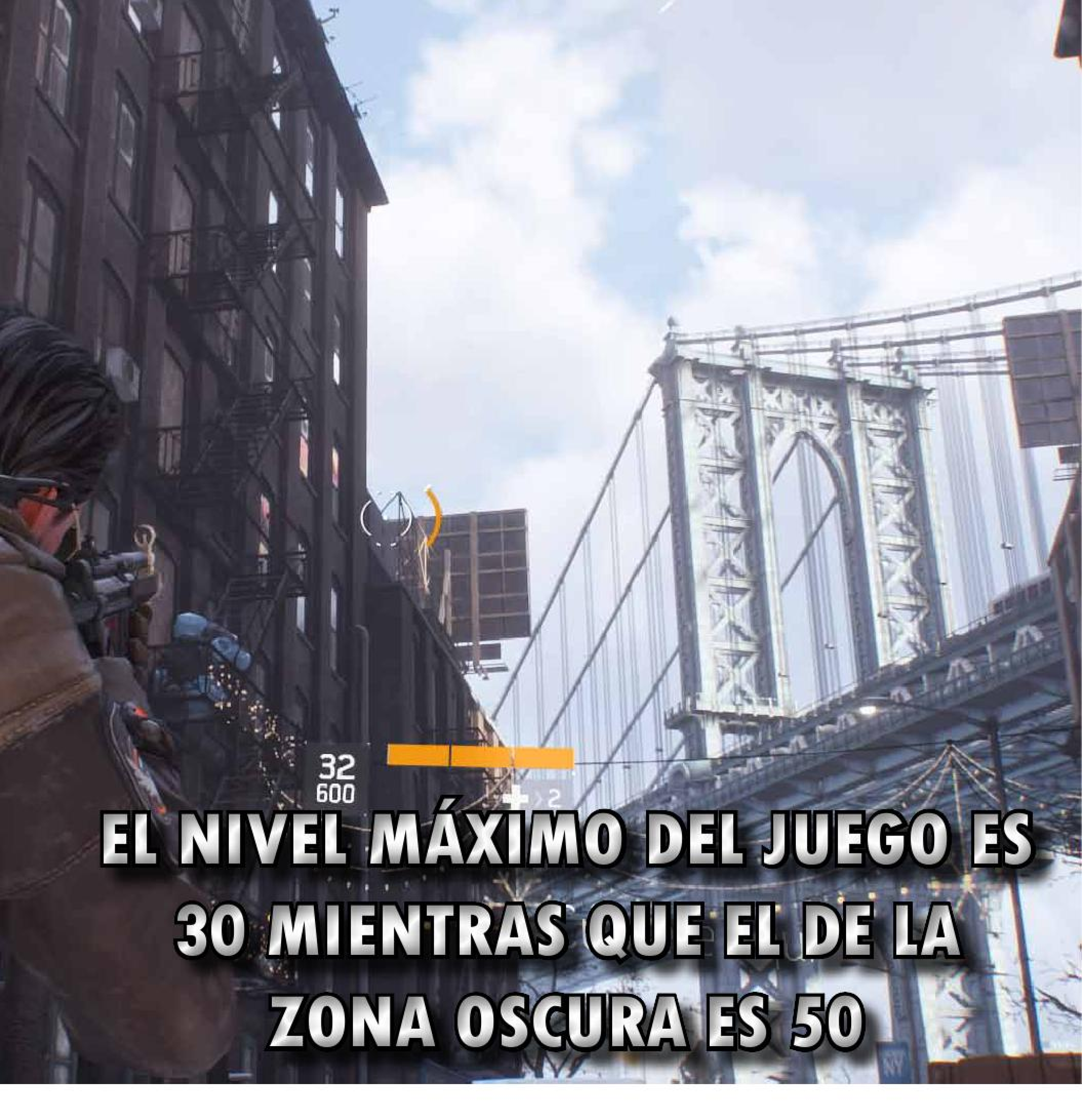
Cuando se anunció en el E3 hace unos pocos años causó mucha expectación y a medida que se ha ido viendo más de este juego también ha traído bastante polémica, pero de lo que no hay duda dadas las exitosas betas y el gran número de ventas que está teniendo es que The Division es un gran juego

Hace ya unos años que sabemos del juego, pero hasta hace recientemente poco apenas se conocía nada sobre él excepto que se trataba de un shooter-RPG. A medida que fueron mostrando más cosas muchos empezaron a quejarse por el downgrade gráfico que parecía que tenía el juego, que si bien es cierto que lo tiene, no quita el hecho de que sea un juego que se ve muy bien, sobre todo en la versión de PC. Hay que decir que


WARNING
7N255
TAXI
T



esto se debe a la capacidad de las actuales consolas que tenemos en el mercado que limitan bastante lo que los desarrolladores pueden llegar a hacer con sus juegos, y que al igual que en The Division afectaran a muchos de los juegos que están por venir. Pero bueno pasado el mal trago del downgrade gráfico hay que decir que se trata de un juego excelente. Como ya he dicho anteriormente se trata de un shooter-RPG, y remarco esto porque muchos jugadores se llevaron una sorpresa al probarlo pensando que se trataba de otro más de los juegos de guerra de corte más realista en el que un tiro a la cabeza equivale a una baja. Eso en The Division no ocurre, ni ocurrirá debido a la vertiente de Rol que posee el juego. Es cierto que al acertar



EL NIVEL MÁXIMO DEL JUEGO ES 30 MIENTRAS QUE EL DE LA ZONA OSCURA ES 50

en la cabeza hacemos más daño, pero tanto los NPCs como los jugadores tienen un nivel, por lo que cuanta mayor diferencia de nivel tengamos con respecto al enemigo más daño haremos y menos recibiremos. Pero cuidado porque si nos encontramos rodeados podemos morir igualmente aunque los superemos en nivel porque se trata de un juego que está muy bien equilibrado y en el que debemos pensar las estrategias de acción si queremos seguir vivos.

Aquí es donde entran las diferentes rutas de acercamiento que podemos encontrar a nuestro objetivo, así como las coberturas y la estrategia a seguir según nuestra forma de juego. Generalmente para resolver cualquier misión tendremos varios caminos que



podremos seguir, desde quedarnos lo más atrás posible y eliminar al enemigo con un rifle de francotirador a avanzar con una ametralladora e ir reventando a todo el mundo, pero no penséis que esto lo podemos hacer como en las películas de acción, a pecho descubierto, porque moriremos antes de que nos demos cuenta. En este juego las balas nos hacen daño (quizá no tanto como en un shooter clásico, pero duelen) y necesitaremos usar las coberturas sobre todo mientras mayor diferencia de nivel exista entre nosotros y el enemigo.

Por ello pasaremos a hablar un poco de la IA del juego que es donde quizá flojea un poco. Aunque en general cumple muy bien intentando rodearnos para atacarnos por la espalda y realizando

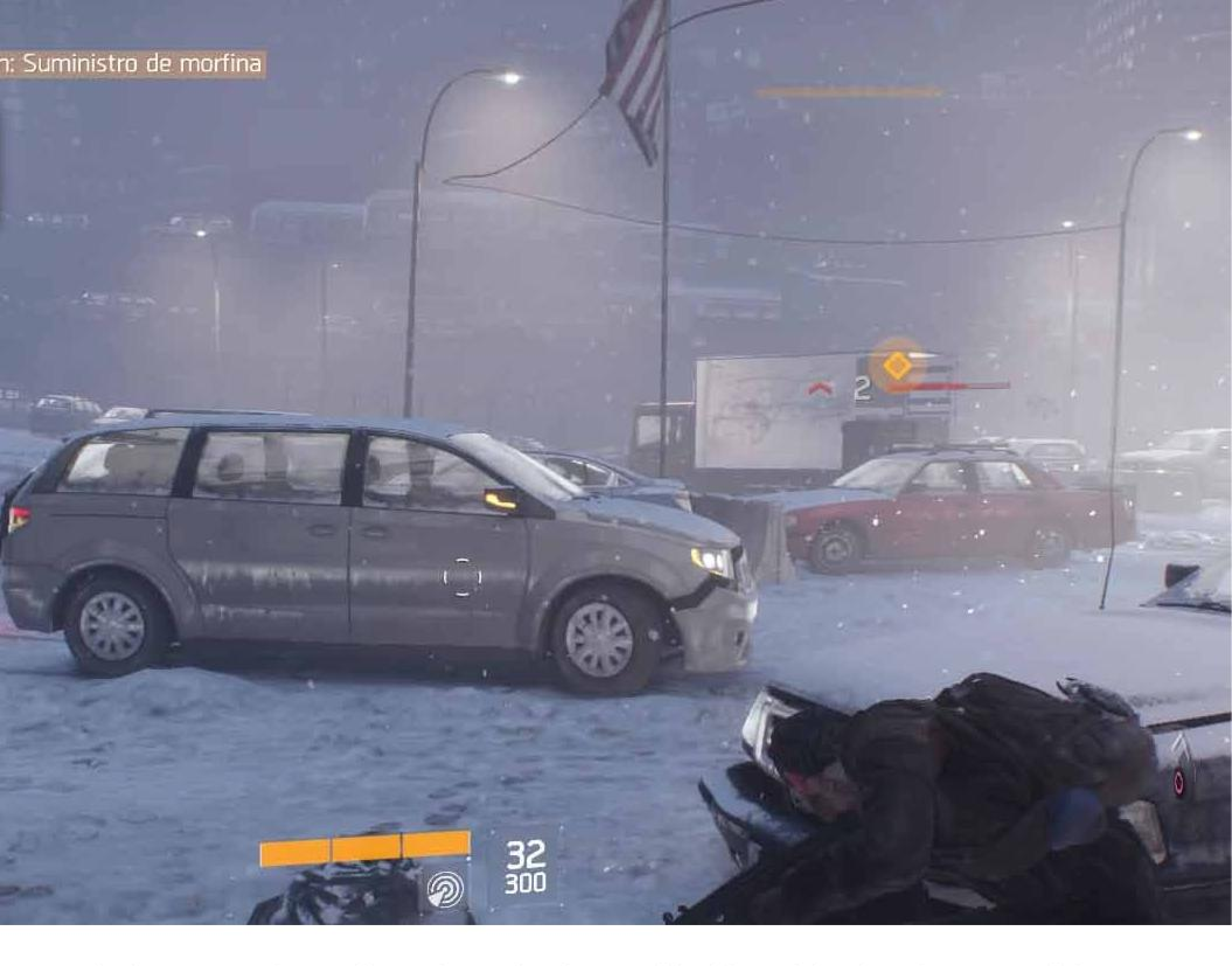


distintas estrategias, hay momentos en los que chochea un poco. Por poner un ejemplo tenemos camicaces que se nos lanzarán de frente aunque les estemos llenando el cuerpo de plomo, y aunque parece que estos personajes estén diseñados así, desde mi punto de vista carece totalmente de sentido, pues quien es el idiota que se lanza armado con un bate de beisbol corriendo hacia un tío con ametralladora.

Habiendo tratado este tema pasemos al sistema de juego, que como ya he dicho está basado, como todos los juegos de Rol, en niveles, tanto del personaje, como de los enemigos, las zonas, las armas y demás piezas que podemos equiparnos. Para subir de nivel tendremos que ir realizando



misiones por las diferentes zonas en que está dividido el mapa de Nueva York (se trata de un solo mapa, sin pantallas de carga ni nada excepto para la zona oscura de la que hablaremos después). Tenemos distintos tipos de misiones, principales, que al principio del juego será una sola cadena de misiones, aunque más tarde se dividirá en tres, misiones secundarias y por último los encuentros que son una especie de eventos repartidos por el mapa en el que tendremos que ayudar a las fuerzas de defensa, rescatar rehenes o proteger recursos. Generalmente jugaremos una historia de un solo jugador, ya que solo veremos a los otros jugadores en determinadas zonas llamadas casas seguras y en la Zona Oscura. El juego está diseñado para que podamos completar todas las misiones solos, pero cabe decir que ir en grupo es mucho más divertido, ya no solo porque aumente la dificultad de las misiones y las estrategias que podamos hacer, sino porque yendo solos, a largo plazo, el juego se nos puede hacer un poco repetitivo. Todo el juego en sí está muy bien diseñado, y no me refiero a gráficamente (que también) si no a la manera en que adquirimos las habilidades, realizamos las misiones y en general avanzamos en la historia, pero esto os dejo que lo descubráis vosotros mismos, solo



deciros que sin realizar determinadas misiones no podremos adquirir nuevas habilidades, ni avanzar en la historia.

Respecto a la historia del juego es de corte muy realista (teniendo en cuenta que se trata de ficción XD) y para todo aquel que aún no la conozca os diré que la ciudad de Nueva York ha sido puesta en cuarentena debido a un virus cuyos síntomas iniciales son los mismos de la gripe, pero que tiene una alta tasa de mortalidad, y que además ha sido diseñado en laboratorio. La forma elegida para infectar a la población fue a través de los billetes que la gente iba a usar en el Black Friday diezmando a la población y dejando a los supervivientes sin ayuda. Y aquí es donde entramos nosotros, un miembro de una organización secreta del gobierno con agentes durmientes de élite por todo Estados Unidos que solo se activarán en caso de emergencias. Nuestro objetivo es recuperar la ciudad de las bandas que se han apoderado de distintos sectores y ayudar en todo lo posible a los supervivientes. Para ello tendremos nuestra base de operaciones que tendremos que, en primer lugar limpiar de bandidos y luego a medida que avancemos en el juego, rescatemos a ciertos individuos que nos ayudarán y consigamos cierta cantidad de recursos tendremos



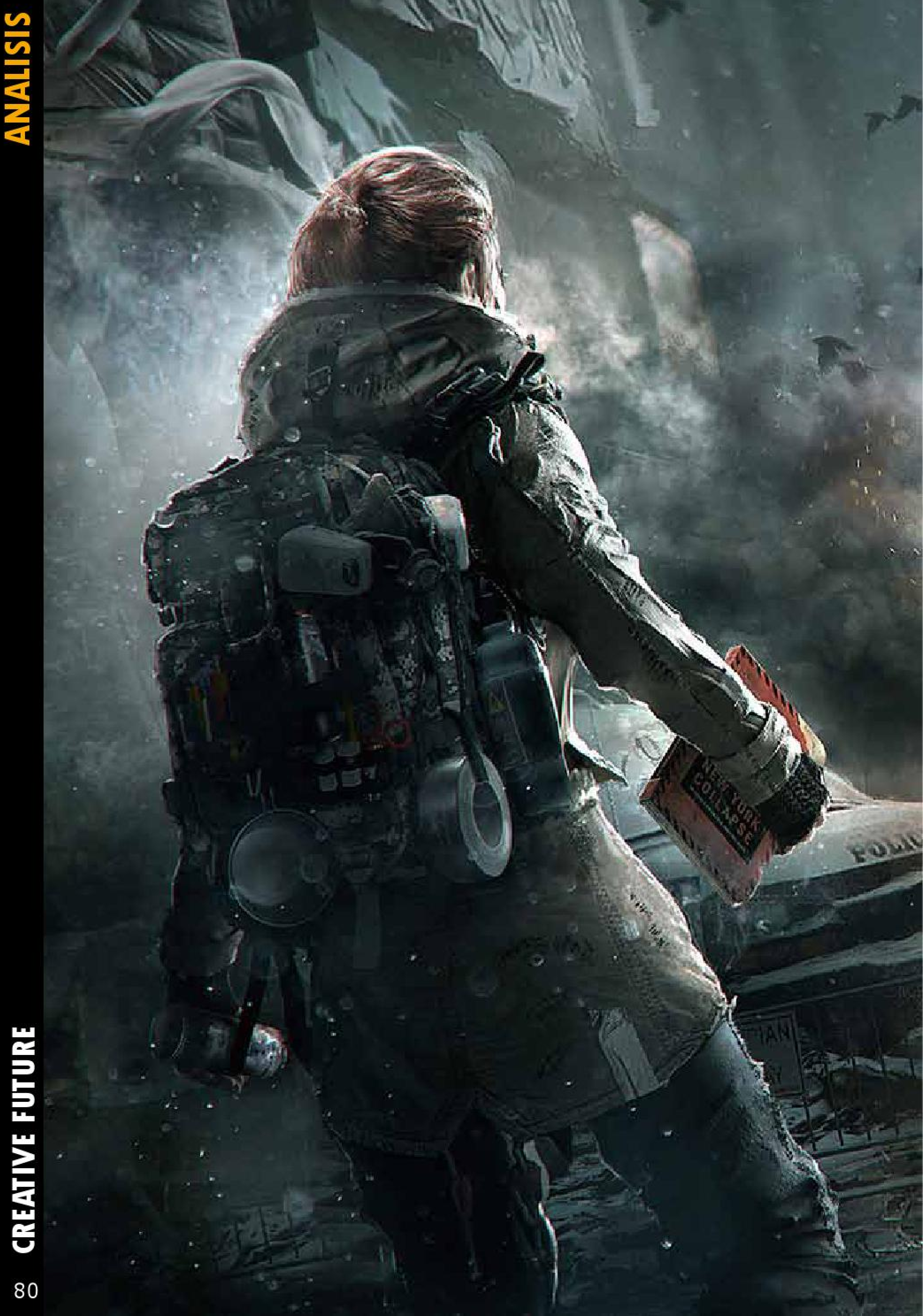
que mejorarla (con las mejoras de la base conseguiremos nuestras habilidades). Hay que destacar el gran grado de inmersión que tiene el juego desde la historia, los comunicados por radio, las conversaciones que escuchamos de los supervivientes e incluso de los miembros de las bandas y de todos los coleccionables que hay repartidos por el mapa que también nos cuentas partes de la historia que estamos viviendo. Pero dentro de la Nueva York en cuarentena hay una zona cercada y aislada que fue abandonada por el gobierno de la ciudad debido a la imposibilidad de controlarla y que está llena de bandas que campan a sus anchas matando y robando todo lo que encuentran. Esta es la Zona Oscura y aquí tendremos que tener cuidado no solo con las bandas, sino también con los renegados que son ni más ni menos que otros jugadores que se dedican a matar a todo el que ven para robarles.

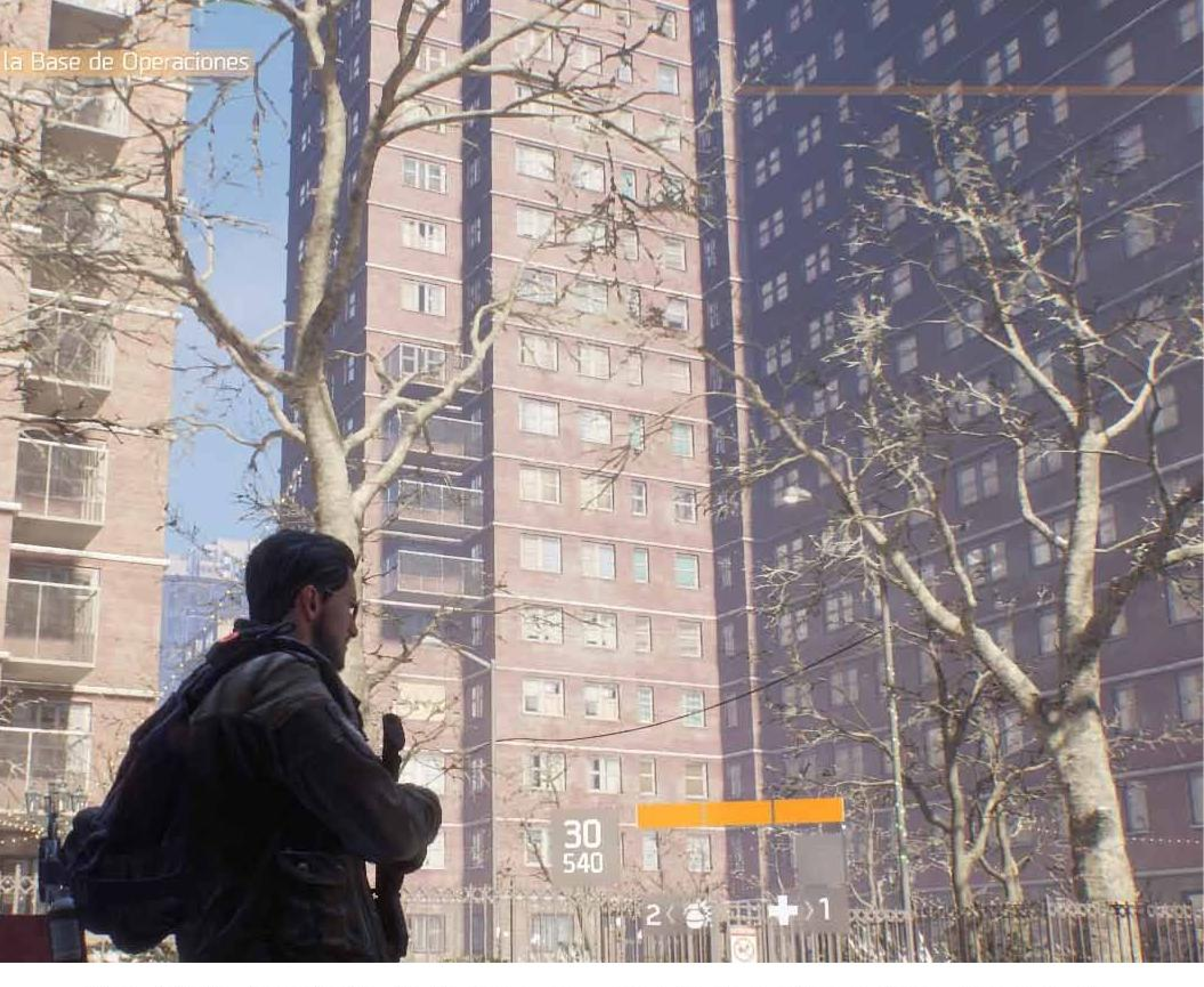
Básicamente la Zona Oscura se trata de la vertiente PvP del juego, pero resulta un tanto diferente de lo que estamos acostumbrados, ya que además de que hay NPC que son los que nos soltarán el equipo estarán los otros jugadores, de los que no sabremos sus intenciones. Puede que nos ayuden, pero puede que decidan matarnos para



quitarnos todo lo que hubiésemos obtenido de los NPCs, pero matar a otros jugadores aunque pueda parecer algo muy sencillo para obtener objetos rápido tiene su desventaja, pues cuando matamos a un jugador nos volvemos renegados, y esto quiere decir que seremos marcados y apareceremos en la pantalla de todo el que este a dos manzanas alrededor nuestro durante un tiempo y si seguimos matando a más jugadores aumentaremos el nivel de renegado (y el tiempo que estemos marcados como tal) y cuando alcancemos cierto nivel se emitirá un evento especial de caza para todos los jugadores de la zona oscura, y muchos jugadores vendrán a matarnos pues les dará una buena recompensa, sin embargo si conseguimos sobrevivir y se termina el tiempo de renegado, dejaremos de aparecer como enemigo a los demás jugadores y seremos nosotros los que recibamos esa recompensa que generalmente será de dinero y experiencia.

Cabe decir que para dentro y fuera de la Zona Oscura tendremos distinta moneda y distinto nivel. Para comprar objetos fuera necesitaremos el nivel general y el dinero general, sin embargo para comprar cosas de la Zona Oscura necesitaremos como requisito dinero de la Zona Oscura y determinado nivel de ambos.


NEW YORK
COLLAPSE



Otro detalle importante de la zona oscura es que todo el equipo que consigamos (excepto el de los vendedores) no podremos usarlo hasta que sea desinfectado, por lo que la única forma de sacarlo será mediante helicóptero en determinadas zonas de extracción. Cuando activemos un evento de extracción les aparecerá a todos los jugadores de la Zona Oscura por lo que tendremos que tener cuidado con los renegados más que nunca. Otra característica de este juego es la personalización y la fabricación de equipo. Determinadas armas y armaduras tienen ranuras en las que podremos implementar mejoras que nos darán ciertas ventajas, como mayor daño crítico o más experiencia por tiros a la cabeza por ejemplo. Además podremos fabricar varias armas y equipo recolectando materiales esparcido por el mapa y rompiendo equipo que no queramos para conseguir dichos materiales.

Gráficamente como hemos dicho ha tenido una bajada en la calidad gráfica debida a las limitaciones de las consolas, pero aun así tanto en PlayStation 4 como en Xbox One The Division presenta un aspecto muy bueno, sobre todo convirtiéndose en uno de los



juegos de mundo abierto más imponentes desde mi punto de vista y con una fluidez que no varía en ningún momento, aunque como ya he dicho donde mejor rinde es en PC, sin embargo no es tanta la diferencia como se comenta por ahí, así que si no sois PCeros no tenéis que preocuparos que lo vais a disfrutar igual. Los escenarios son espectaculares al igual que los cambios de luz, los efectos día y noche y los cambios climatológicos. Sin embargo en lo que peca un poco el juego es en los interiores que en algunos casos son incluso idénticos (tengo un amigo que ha llegado a pensar que una misión ya la había hecho por que la sala era la misma, solo que se entraba por otra puerta). Respecto al apartado sonoro está totalmente desarrollado y resulta formidable

GENERO: ACCION-ROL	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: UBISOFT	DESARROLLADORA: MASSIVE ENTERTAINMENT

18 www.pegi.info

NOTA 9.4

TOM CLANCY'S THE DIVISION

HISTORIA	9.5
GRAFICOS	9.4
MUSICA	9.6
JUGABILIDAD	9.2
TRADUCCION	10



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



desde los efectos de sonido hasta las transmisiones de radio que parecen totalmente reales. También tenemos una música que suena esporádicamente que aunque sencilla está muy bien integrada en el juego. Además el juego viene íntegramente traducido al castellano. Tanto los textos como las grabaciones y las conversaciones de todos los NPCs.

CONCLUSIÓN

En definitiva se trata de un juego muy sencillo de manejar pero con una gran profundidad tanto por la historia como por la personalización de nuestro personaje. Sinceramente creo que se trata de un juego que no debe faltar en ninguna estantería y que marcará un antes y un después para muchos.

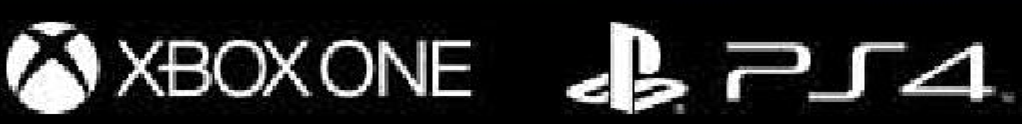
RTIRSE

BLE"

OM

ISPONIBLE







Bethesda





EN BUSCA DEL MISTERIO DE LA ANTIGUA CIUDAD

Tras su lanzamiento en exclusiva para Xbox One y Xbox 360, Square Enix ha publicado una versión para Windows PC y Steam, y más adelante también lo veremos para Playstation 4

¡Vayamos a la historia! Tras descubrir un antiguo misterio, Lara debe explorar las regiones más remotas y traicioneras de Siberia para encontrar el secreto de la inmortalidad descubriendo la Ciudad Perdida de Kitezh antes que lo haga una despiadada organización conocida como Trinity. Lara deberá recurrir a su ingenio y sus habilidades de sobrevivencia, formar nuevas alianzas, y finalmente abrazar su destino como Tomb Raider para hallar la Ciudad Perdida y sus secretos ocultos como su primera expedición como saqueadora de tumbas. Lara ahora es más experta frente a los problemas. Para los que aún no habían probado este juego en Xbox, podemos contaros





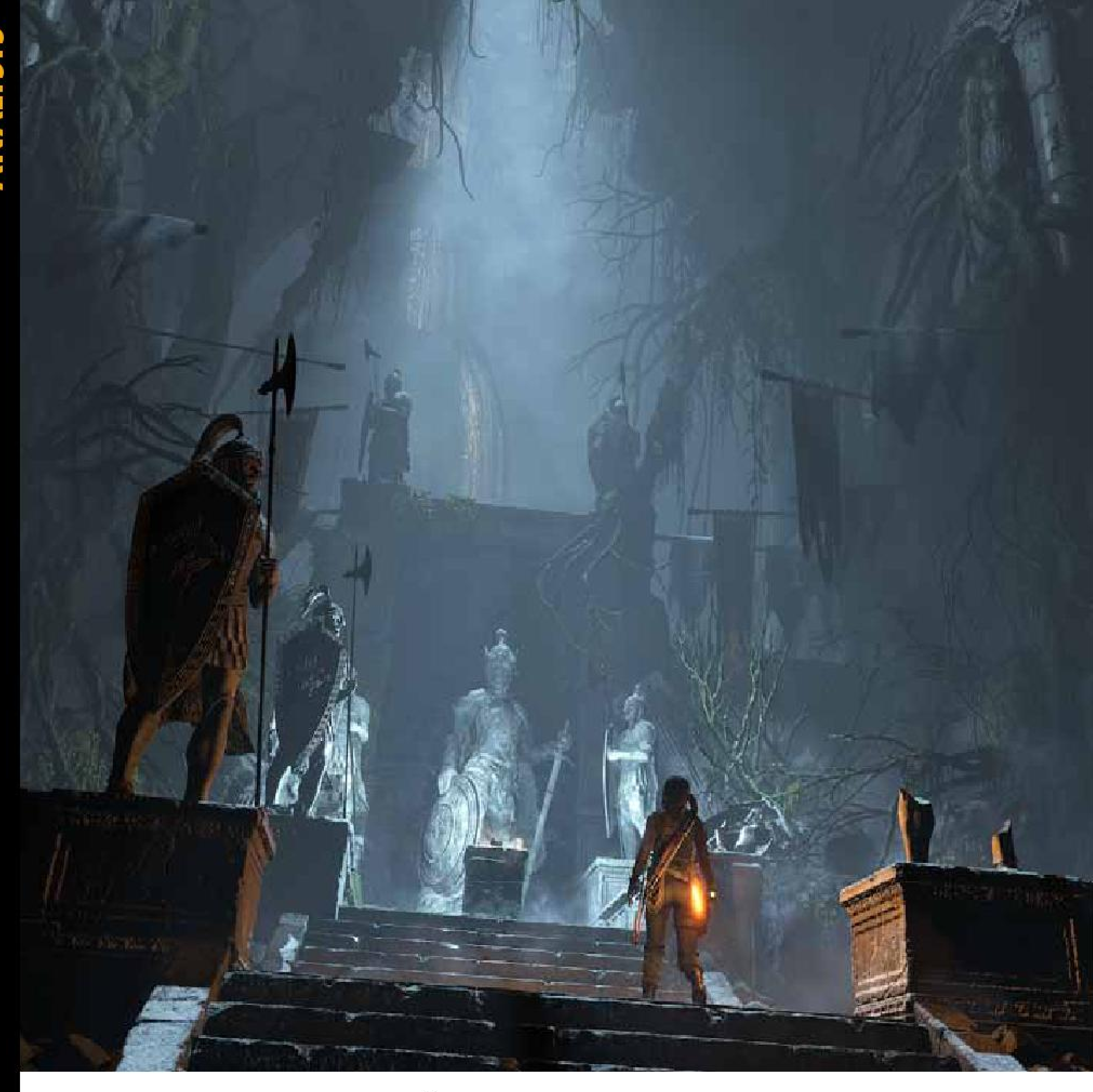
que el juego viene con más ritmo que el primer Tomb Raider. El primero contaba con sus escenas rápidas y situaciones complicadas en que requerían de respuestas contundentes para avanzar, pero ahora llevado a otro nivel, aunque algo continuista, no nos dará ninguna respuesta ofreciendo siempre una experiencia extrema. El juego será frenético durante toda la historia contando con docenas de escenas que nos pondrán al límite y harán que nuestros sentidos estén alerta siempre y desde el primer minuto de juego.

La esencia de la saga no se ha perdido aquí. Muchos jugadores cogemos la nueva entrega sea como sea porque somos fans de la saga. Nos encanta ir por ahí con nuestra Lara, ahora más



ESCALANDO HACIA NUESTRA AVENTURA

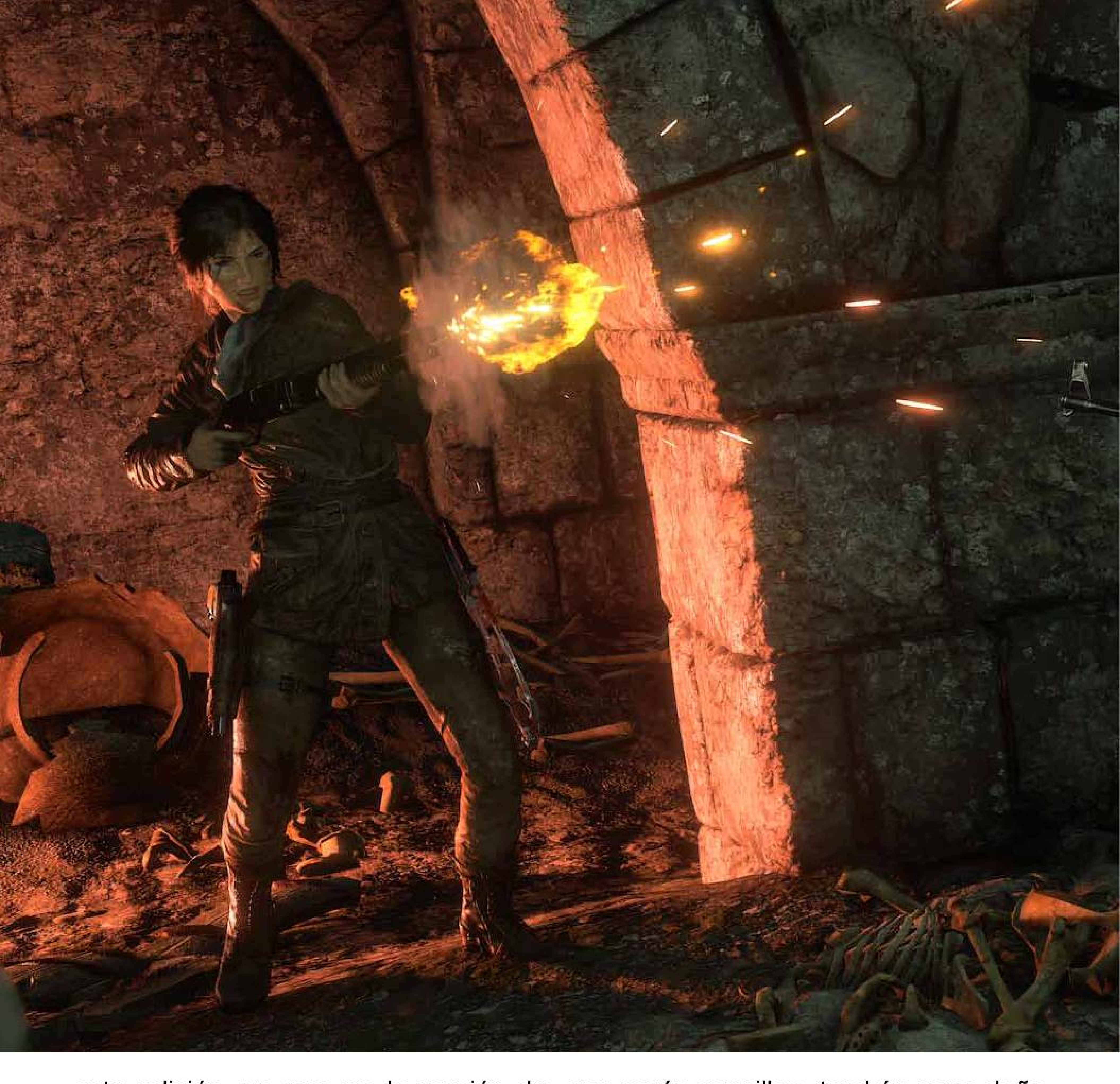
joven pero a la vez más valiente aun, explorando todo tipo de lugares, desde impresionantes templos, selvas vírgenes, desde cuevas subterráneas hasta el mismo océano, disfrutar de esos paisajes mientras buscamos tesoros nunca vistos, o que la humanidad pensaba que eran solo mitos nos hace transportarnos allí, con Lara, y disfrutar o sufrir tanto como ella. Lo primero es decir que para jugarlo en todo su potencial en pc tendréis que contar con un potente equipo, muy potente, pero si lo tenéis disfrutareis mucho de este título ya que hace uso de todo el potencial de una gran máquina. El juego cuenta con mucha opciones, combinaciones para mejorar o adaptar el juego a tu equipo pero como no tengas un equipo relativamente bueno olvídate de disfrutar



de este juego. ¿Para qué tanto? Pues porque es necesario. El juego fluye muy bien, y todo el entorno y personajes están complementados con miles de detalles que de otra forma no haría que el juego luzca como lo hace. Tanto nos ofrece el juego que los 60fps serán necesarios para el máximo disfrute y si eres uno de los afortunados o con algo extra de money, jugar incluso a una resolución de 4k. Si después de esto te quedas con las ganas de jugar al juego pero piensas que tu pc no podrá con ello no hay problema, siempre podrás comprar la versión de Xbox One, o esperar un poco más y jugarlo en Playstation 4.

Como contenido extra tan solo contaremos con un dlc, que es el único que ha visto la luz hasta el momento, Baba Yaga.

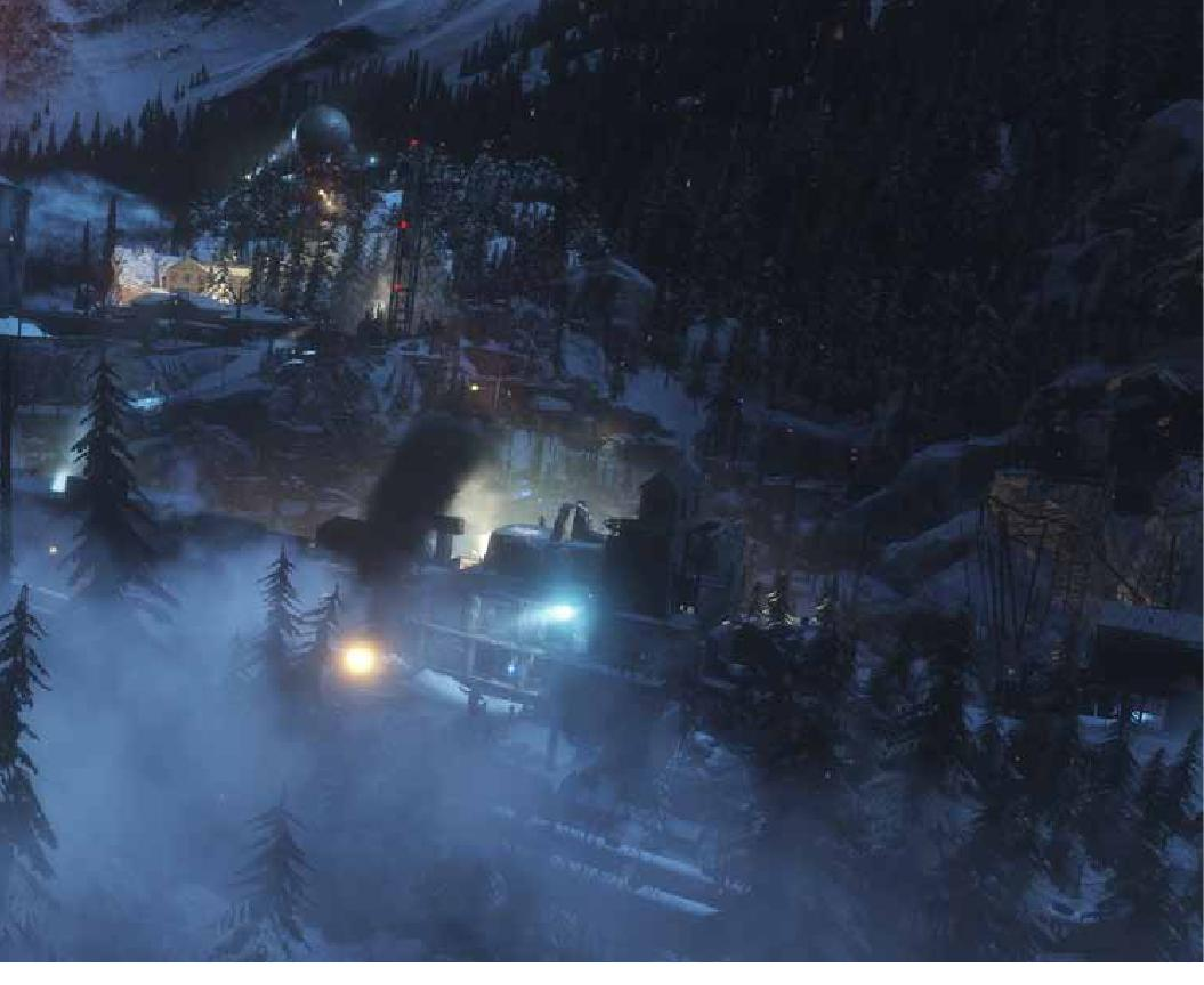
Voy a intentar sobre todo hablar de las mejoras y extras contenidos en



esta edición, ya que en la versión de Xbox One ya se habló sobre las mecánicas de juegos, el entorno gráfico, y demás apartados del juego.

Si os voy a contar los niveles de dificultad que trae el juego, ya que están tan bien explicados dentro de mismo os voy a resumir un poco para que sepáis que os encontrareis. El más sencillo es Aventurero (el único modo que dispone de asistencia de puntería, y los enemigos serán sencillos, tendrán poco daño y poca salud), Saqueador de Tumbas (un poquito más duros los enemigos), Saqueador Veterano (solo recuperamos salud fuera de combate y los enemigos aumentan su daño y vida); y finalmente Sobreviviente (no hay recuperación de salud, los enemigos son muy difíciles de eliminar y esquivar, aparecen enemigos más difíciles, las mejoras y equipo serán más costosas de conseguir y algunos detalles más).





Si sois seguidores de la saga sabéis que este no es un juego solo de plataformas, ni tampoco un shooter puro y duro, lo más gustoso de este que además de esos dos géneros genialmente mezclados nos veremos resolviendo puzles y descifrando antiguos textos para descubrir criptas mientras nos adentramos en un mundo cargado de secretos por descubrir.

Como estamos acostumbrados en la saga, no seremos los únicos que buscamos algo, un grupo de muchos hombres y bien armados a las órdenes de un malo también quieren lo mismo, y nos hará la vida imposible para impedir que nosotros consigamos lo mismo que ellos.

Combatir contra enemigos de todo el mundo no será suficiente para Lara, también combatirá con el mundo mismo cazando animales para crear armas y rebuscando para encontrar recursos raros en ecosistemas densamente poblados.

El juego cuenta con nivel de detalles, y de cuidados deslumbrantes, muy parecido a lo que ya nos encontramos con la anterior entrega. Visualmente tendremos un mundo y unos personajes impresionantes que nos



harán trasladarnos de verdad a Siberia y hacia su atmósfera. El trabajo realzado para hacernos llegar esta edición ha sido arduo. El sistema de iluminación con sus sombras, luces y partículas de los entornos son prácticamente perfecta, generando un ambiente que nos hará sentirnos realmente en su interior. El tiempo, siendo caótico con grandes vientos, lluvia y frío estará presentes. A su vez la ropa y la hierba estarán para ayudarnos ante los peligros que nos acecharán.

Como siempre, el entorno nos será de gran ayuda. No siempre luchar es la mejor de las opciones ni tampoco nos saldrá rentable entrar en una guerra contra tantos enemigos que finalmente terminemos perdiendo. Por ello, contamos con la posibilidad de escalar árboles o bucear entre varias opciones, y por si fuera poco, crear nuestro equipo a nuestro gusto usando armas y munición para ajustarlos a nuestro estilo de juego. Nos encontraremos con entornos tan bellos como hostiles, repletos de condiciones

GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PC, XBO, 360

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: EIDOS INTERACTIVE

18 www.pegi.info

RISE OF THE TOMB RAIDER

HISTORIA	9.5
GRAFICOS	9.9
MUSICA	9.3
JUGABILIDAD	9.2
TRADUCCION	10

NOTA 9.5

REALIZADO POR BIBI RUIZ



traicioneras y paisajes inestables que empujarán a Lara a situaciones límite.

Respecto a su versión en PC, encontramos mejoras como compatibilidad con Windows 10, resolución 4K, además de ser el primer juego que incluya la última tecnología VXAO, desarrollada en colaboración con NVIDIA.

El juego cuenta con una edición coleccionista que incluye el pase de temporada, una figura de Lara Croft, de 30 cm., una réplica del diario y el collar de Lara. Todo en una caja metálica y disponible en unidades limitadas.

CONCLUSIÓN

Rise of Tomb Raider es un juego para todos, desde los amantes de la saga, hasta los que le encantan los juegos de acción y de búsqueda de objetos. Con unos gráficos inmejorables, posiblemente rozando los mejores visto hasta la fecha, una gran historia y una Lara que cada vez va cogiendo más su camino, el de buscadora de tesoros.



SALVAR AL MUNDO ESTARÁ EN NUESTRA MANOS

XCOM 2 mejora lo visto en su anterior entrega, con muchas novedades visibles, y un mundo donde ahora está controlado por los aliens, y nosotros seremos la resistencia que deberá acabar con ellos

XCOM 2 ha sido desarrollado por Firaxis Games, expertos en juegos de estrategia, como Sid Meier's Civilization Revolution o XCOM: Enemy Unknown. XCOM 2 se trata de un juego de estrategia por turnos ambientado en un mundo asolado por una invasión alienígena.

Nos vamos al futuro. Nos situaremos 20 años después del anterior título. La humanidad ha perdido la guerra contra la amenaza alienígena y la organización paramilitar secreta conocida como XCOM ha sido olvidada, y debe contraatacar para reclamar el control de la Tierra y liberar a la humanidad del control alienígena y se ha establecido un nuevo orden mundial.





EL juego se divide en dos partes: Por un lado tendremos la gestión en la base, allí mediante un plano en 2D de la base, podremos gestionar multitud de acciones lo cual serán de vital importancia para conocer al enemigo, estudiar sus armas y saber cómo ser más eficaces en combate frente a este enemigo. Y en segundo lugar tendremos la acción del campo de batalla, donde se desarrollan combates de acciones por turnos, en primer lugar moveremos a todas nuestras unidades y después moverá turno la IA de la consola.

Seremos la resistencia que se niega a dejar el mundo en manos de los alienígenas, pero no solo eso, tendremos que buscar otras células de resistencia en otros lugares para hacernos



cada vez más fuertes porque la cosa comienza fea para la humanidad. Para ello contaremos con la base que tanto conoces, esta base de operaciones será muy completa, resultará caótica de primera vista, pero no os engañéis porque está todo muy bien implementado. Parte de la base está bloqueada, tendremos que ir avanzando para conseguir desbloquearlas. Además necesitaremos limpiar salas para luego decidir que construir en su interior.

Desde el puente controlaremos todo. Aunque a veces solo dejaremos pasar el tiempo para que aparezcan nuestras oportunidades, o soldados. Eso sí, el tiempo real que invertiremos en eso será poco porque el juego está bien optimizado para que todo



esté completo, que no se haga pesado ni repetitivo en ningún momento. Los objetivos que nos irán dando serán variados e irán enlazados todos con nuestro más importante objetivo que es acabar con los alienígenas. Cada uno de estos tendrán varios puntos que tenemos que realizar para completarlos, y con ello ir desbloqueando otros nuevos. Los días son muy importantes en este juego ya que cada vez que nos decantemos por añadir algunas investigaciones o movimiento, no será instantáneo sino que habrá que esperar unos días oportunos para que esto se complete. Si queremos sacar alguna tecnología nuestros científicos necesitarán su tiempo para crearla, e incluso para hacer entrega de suministros hará falta tiempo para conseguirlo.



MANTIENE LA ESENCIA DE LA SAGA XCOM

Mientras tenemos el tiempo de carga, estaremos con nuestro escuadrón en la nave escuchando cual es nuestra misión, una buena manera de hacer más amena la espera.

Para los que ya vengáis de jugar al juego anterior, deciros algo que seguro os gustará, este juego, es mucho más difícil. Se acabó avanzar fácil en las pantallas, y jugársela a saco en determinados momentos, no, todo está pensado para que o lo pensamos bien, o la liamos. Siempre cuenta con niveles de dificultad, eso claro, pero esta creado de tal forma que siempre sea un reto para la pantalla que jugamos, cada misión que tenemos que realizar. Recordaros, que cuidado con los personajes, porque si mueren una vez, mueren para siempre.



En los combates, iremos dando instrucciones a nuestros soldados uno a uno, pero cuidado porque tenerlos separados es malo por si reciben un ataque sorpresa, pero estar todos juntos también porque algo puede explotar. ¿Qué hacer entonces? Pensar mucho cada movimiento, siempre ir con precaución, con cautela y a no ser que estes muy seguro, siempre ir con un pie echado.

Los mapas están llenos de objetos para usar, o esconderse, y cada sitio será tan bueno como malo para quedarse porque la posición desde donde atacamos, la distancia, o el lugar desde donde nos ataquen los enemigos importarán y al ser de turnos, cuando les toque a ellos, nada podremos hacer, solo esperar que tengamos suerte. El diseño del juego es súper cuida-



do. Con un nivel de detalle buenísimo, que brilla de una manera excelente en pc. Los efectos, juegos de luces y sombras, diseño de personajes, y mapas, todo está perfeccionado, y dando un realismo sorprendente. Edición Digital Deluxe incluye el juego básico completo, la banda sonora de XCOM 2 y tres packs de contenido descargable. Cada pack de contenido ofrecerá giros únicos mediante nuevas misiones, alienígenas, armas, una mayor personalización de soldados y mucho más. Los tres pack serían: Hijos de la anarquía (basado en la rebelión que contiene personalizaciones más dramáticas para los soldados. Se lanzará durante la primavera de 2016), Cazadores de alienígenas (introduce nuevas personalizaciones para los soldados y un sistema de juego basado en la idea de XCOM como una unidad de élite de caza de alienígenas. Nos enfrentamos a los extraterrestres "dominadores" con armas y armaduras nuevas y más potentes. Se lanzará durante el verano de 2016), y el último regalo de Shen (una nueva clase de soldado con armadura, armas y funciones de personalización de mejora únicas, además de una misión con una gran historia y mapas nuevos. Se lanzará durante el verano de 2016).

CONCLUSIÓN

XCOM 2, es un gran juego de estrategia. Tanto el apartado gráfico como el apartado de desarrollo de investigaciones y mejoras están cuidados al milímetro para brindarnos una gran jugabilidad. Si venís de jugar al anterior tendréis el aliciente de que será más difícil y se ha pulido muchos de los apartados conocidos.



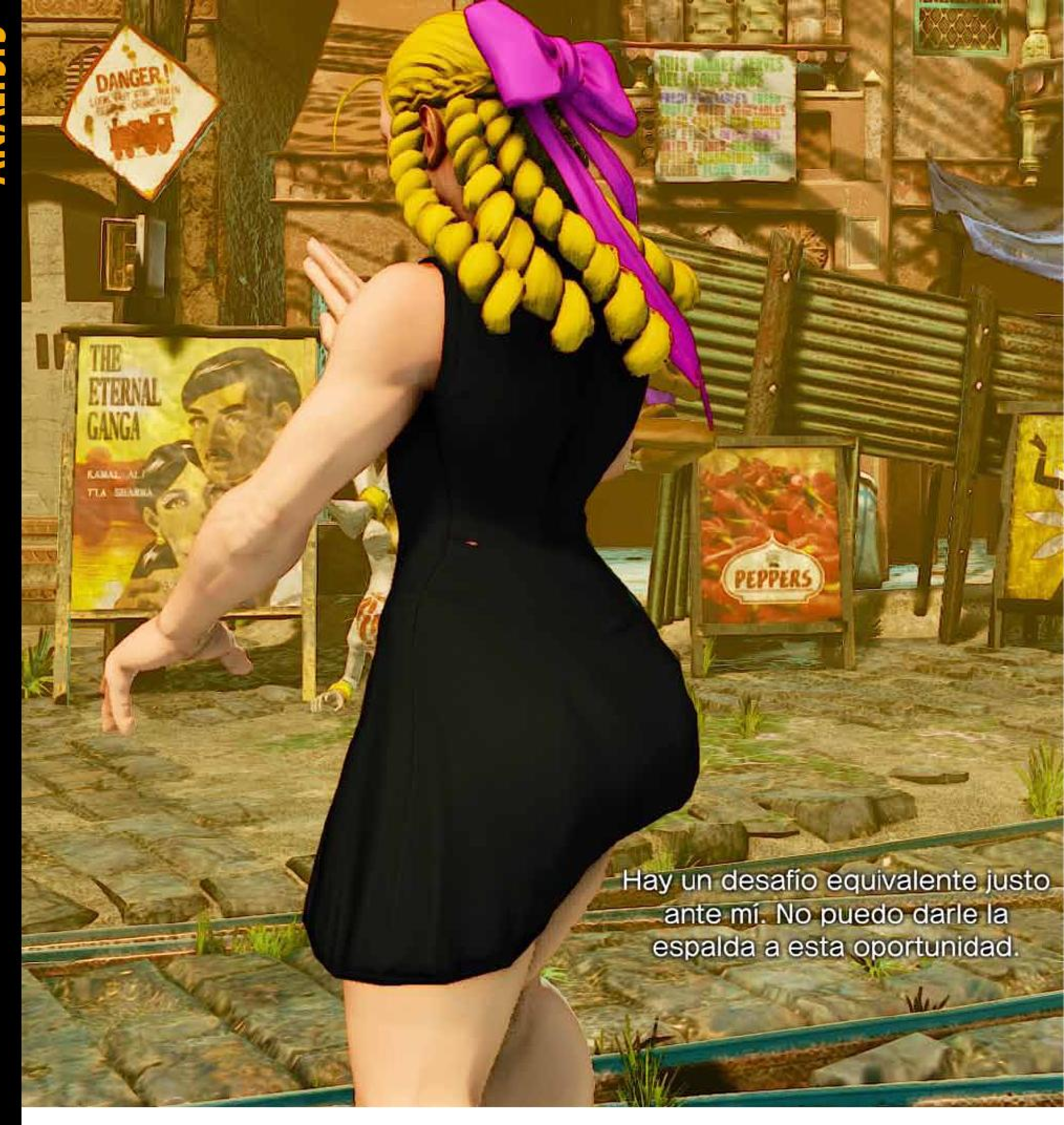
LA COMPETICIÓN Y LAS LUCHAS HAN COMENZADO

Tras una larga espera, más larga para uno que para otros, y con un pequeño catálogo de juegos de este género para elegir en las nuevas consola, llega rompiendo fuerte SFV pero ¿Será como todos esperábamos?

Por primera vez, un Street fighter contara con juego cruzado, es decir, que podremos competir jugadores de PC con jugadores de playstation 4. Esperemos que esta iniciativa se aplique a muchos juegos, e incluso a todos y con el tiempo no haya límites ni puertas que interrumpan la unión de las distintas comunidades en una sola, donde no hay límites ni barrotes y por fin disfrutemos con nuestros amigos sin importar en la plataforma que nos encontremos.

Es importante comentar que para muchos STV es un early Access, y en gran parte no se equivocan. El juego está completo pero no llega entero en este momento. Capcom nos irá





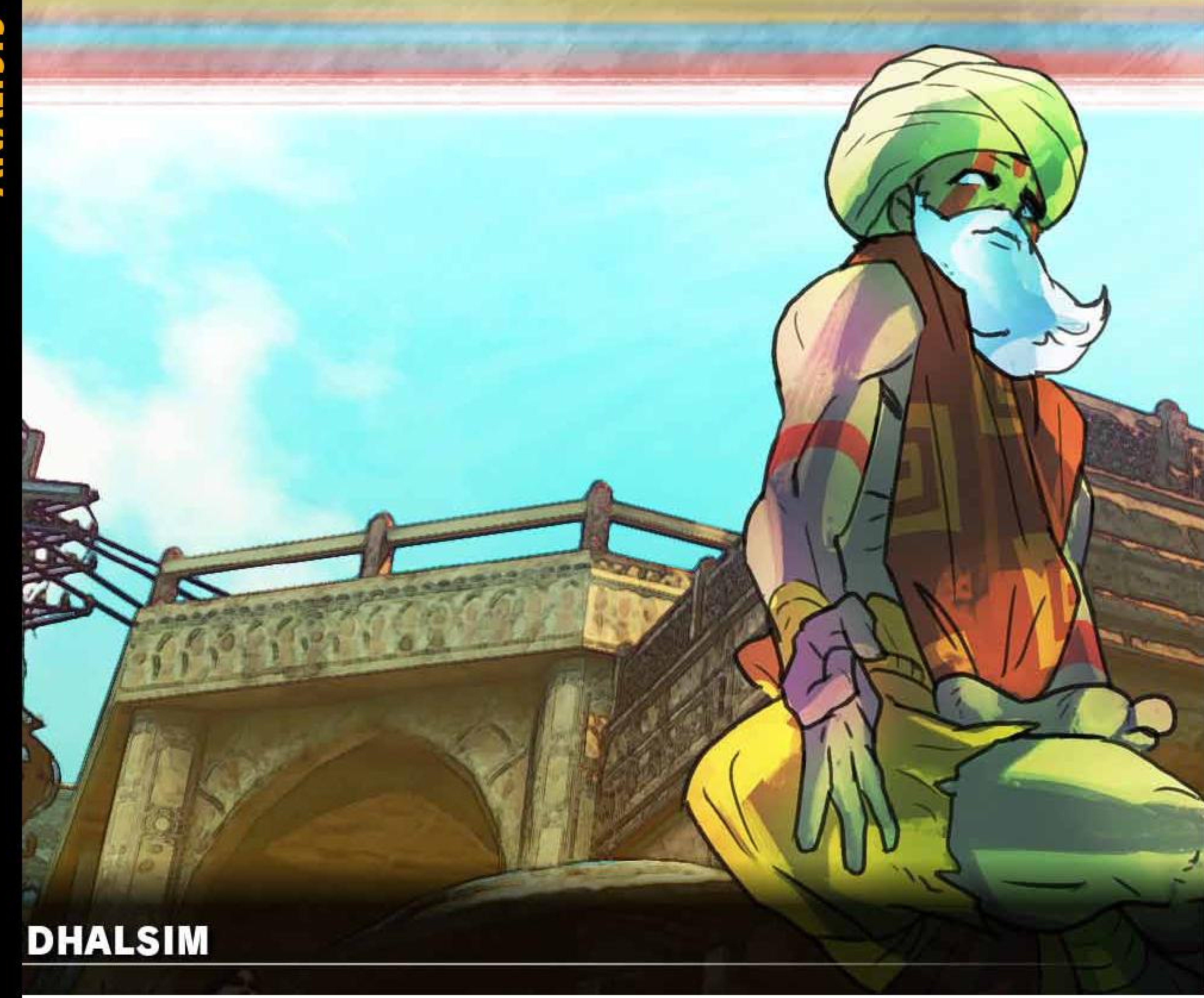
dando el contenido, de forma gratuita, poco a poco y con el tiempo. Incluso llegando a encontrarnos que el modo historia que tenemos tan solo tiene una duración de poco más de una hora, porque el verdadero grosor de esta llegará más adelante. Como recomendación, si quieres el juego para competir online cómpralo, pero si lo que te gusta es sobre todo jugar en solitario aun no es el momento, yo esperaría a que llegue ese esperado modo historia. Ciertamente a mí me hubiera gustado que la hubieran incluido desde el comienzo, para ir conociendo todos los jugadores, ir explorándolos uno a uno con su historia personal, aunque ciertamente casi todos ya son conocidos de las otras entregas, pero ¿Por qué no vivir sus historias?






UN APARTADO GRÁFICO ESPECTACULAR

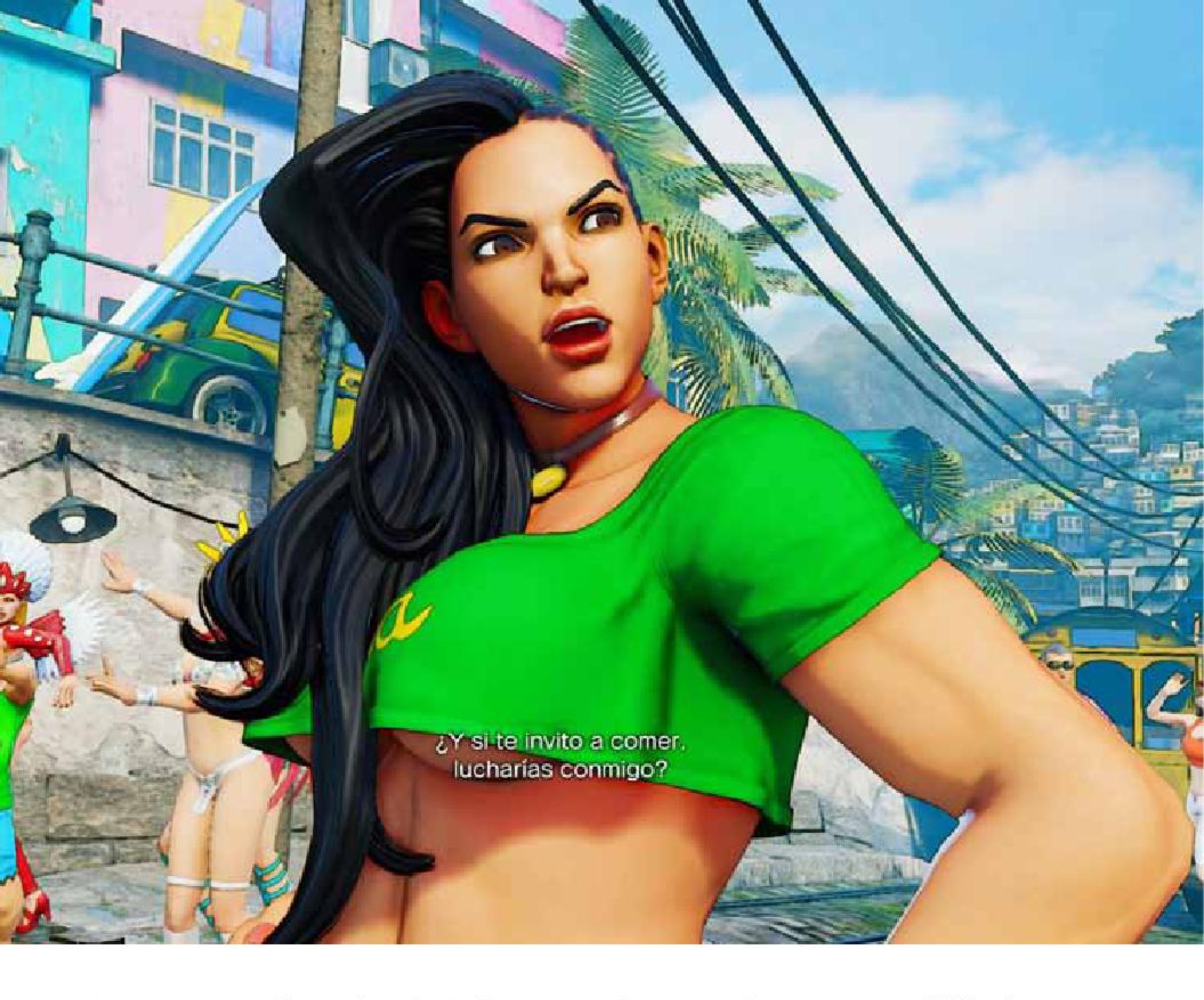
Empezar como nuevo es posible. Muchas veces hay un cierto miedo a comenzar como novato en un juego de lucha, un shooter, o un juego deportivo en el que miles de millones de personas ya juegas, y más aún si este es la continuación de una saga que se conoce todo el mundo. Esta ese miedo a no sacarle provecho al juego, a aburrirse por no conseguir ganar o llegar a la altura de los demás. Esto no pasa aquí. El juego viene preparado para que puedas jugar con la IA y con unas historias sencillas, fáciles de completar, para que te vayas haciendo con el juego y aprender las mecánicas esenciales que tiene. Después de esto, si estas decidido a jugar con otra gente, Street Fighter V te brinda la oportunidad de enfrentarte con otros jugadores



de tu nivel, con tus mismas características para que optes a ganar valiente de tu humilde experiencia. Y ya depende del tiempo que le quieras dedicar, de tu destreza en el juego e incluso de que te hayas convertido en uno de esos pros a los que tenías miedo para que te lances a jugar en los apartados más complicados donde un solo fallo supondrá tu derrota.

El juego cuenta con un menú bastante atractivo, donde encontraremos una historia (como ya he comentado, solo un trozo de cada personaje, unos diez minutos donde lucharemos entre tres y cinco veces; y donde contándonos con imágenes fijas y textos para leer sobre la vida de cada uno de ellos). Siguiendo con este menú disponemos modo Duelo, Supervivencia, Desafíos y Entrenamiento.

A la hora de la lucha nuevamente tendremos que estudiar para aprendernos los combos. Un corto tutorial inicial nos dirá cuáles son los botones básicos pero para aprender los combos tendremos que entrenar nosotros, tampoco sería deseable un tutorial viendo todos los combos porque sería demasiado para el cuerpo. Mi recomendación es que cojáis un personaje que os guste, pauséis el juego para mirar el listado de



ataques y vayáis probando todos para ver cuál os resultan más fáciles, más útiles o más cómodos de usar. Solo conociendo un personaje en profundidad luchareis en sincronía con él, pero para ser el mejor también tenéis que conocer los demás porque cada personaje será único con sus características, ataques y contras que os tendréis que aprender para aprovecharla.

Nos metemos en el modo superviviencia. Con cada fase completa podrás gastar puntos en suplementos como recuperar la vida al completo, defensa, poder de ataque o llenar la V-Gauge entre otras posibilidades, pero todo dependerá de los puntos que hayamos ganado. Eso sí, si gastáis los puntos al final vuestro ranking será menor, porque estaréis consumiendo vuestra puntuación para usar estos suplementos, una idea bastante original.

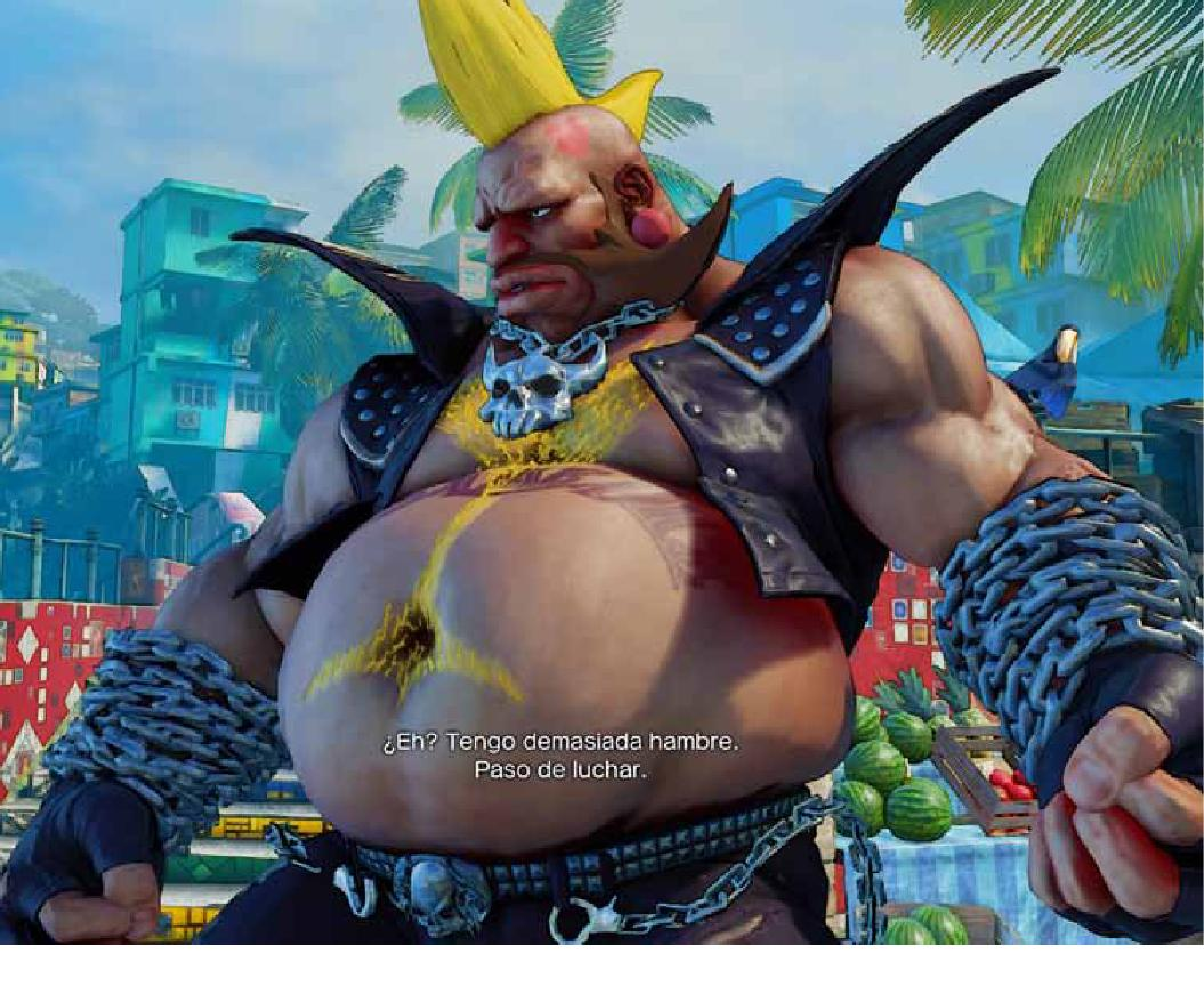
Los combates en red que tiene el juego son Partidas Igualadas (dependerán de tus Puntos de Liga que los irán consiguiendo con cada combate), Partidas Informales (la mejor forma de solo competir en una lucha individual, sin tener en cuenta las puntuaciones), y Sala de Combate (Crea tu



propia sala y lucha por ser el mejor entre tus amigos).

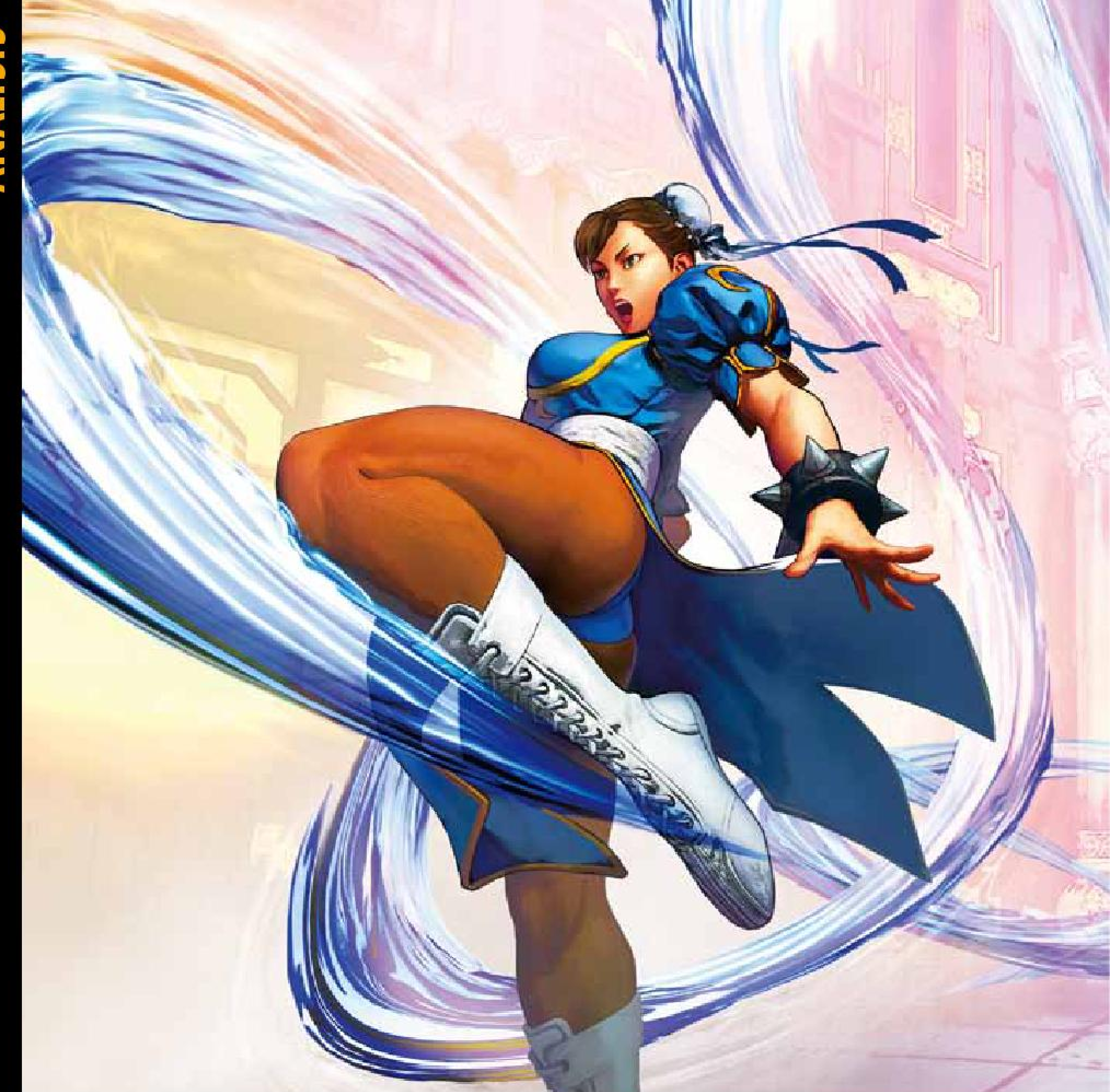
Serán nuevas mecánicas de batalla lo que hagan este juego tan especial. La profundidad de juego en SFV no tiene límites, y cuenta con un sistema que funciona bien para expertos como para novatos. Los más nuevos podrán disfrutar de una buena lucha sin agobios, y sin miedo a comenzar en este pulido juego, y los más veteranos deberán combinar en perfecta armonía las distintas variables que SFV les ofrece. ¿Cuáles son estas variables de las que disponemos? V-Trigger (movimientos específicos exclusivos de cada personaje para potenciar su estilo de lucha personal, que utilizan por completo el indicador V, nos permite la posibilidad de infligir daño al activarse); V-Skill (habilidades únicas para cada personaje (como la evasión) que se pueden activar en cualquier momento); V-Reversal (contraataques especiales que utilizan una parte del indicador V); y Critical Arts (movimientos especiales definitivos para acabar con el oponente que utilizan por completo el EX Gauge).

Un apartado gráfico espectacular con detalles sin precedentes incluso en el



modo historia cuenta con el trabajo de un famoso ilustrador japonés creando un estilo artístico único. El diseño del juego ha intentado respetar el ambiente que brillaba en las anteriores entregas. Es muy cierto que ahora los personajes se notan más pulidos manteniendo su fiel estilo, y los escenarios han sido modificados por completo pero como seguro alguna vez habréis jugado a otro juego de la saga Street Fighter, encontrareis esa esencia en ellos que tanto os gustaba y que tanto se ajusta a cada personaje. También os digo que para la gente que entra nueva algunos de estos escenarios le pueden parecer excesivamente cómicos pero el juego busca gustar sobre todos a los fieles a la saga.

Cuenta con nuevos personajes además de otros que ya conocemos de esta famosa saga como son Birdie y Charlie Nash; y algunos personajes que se mantienen constantes son Ryu, Chun-Li, Cammy y M. Bison. ¿Quieres conocerlos todos? Pues ahí vamos. Ryu (estilo de combate Ansatsuken , un arte marcial que mezcla elementos del karate y el judo), Chun-Li (movimietnos de Tai Chi en su técnica de Kung Fu. Investigadora del ICPO), Cammy (dispone de una amplia variedad de vertiginosos movimientos



aire-tierra para acorralar a sus oponentes, con un estilo de ataque vertical), Birdie (usa ataques en cadena y su gancho corto, convirtiéndole en una amenaza desde cualquier distancia), Necalli (ataques salvajes y de corto alcance), Ken Masters (cuenta con una amplia gama de nuevas habilidades, donde sus astutos rápidos movimientos y llamativos combos tienen la capacidad de desconcertar a sus oponentes e infligirles un daño descomunal), Laura Matsuda(especialista en el arte marcial japonés del Jiu-Jitsu), Vega (Ademas de ser un personaje veloz, puede luchar con o sin gancho), M. Bison(líder Supremo de la Organización Criminal Shadalo), Charlie Nash, Rainbow Mika (cuenta con una gran variedad de movimientos voladores), Rashid (Su estilo de lucha se inspira en el parkour y lo mezcla con su habilidad única para apro-

GENERO: LUCHA | PLATAFORMA: PS4, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: CAPCOM



STREET FIGHTER V

HISTORIA	8.5
GRAFICOS	8.8
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.4
TRADUCCION	6.5

NOTA 8.9



REALIZADO POR BIBI RUIZ

vechar el poder del viento.), Karin (estilo de lucha "Kanzuki"), Zangief(fuerza bruta), Dhalsim (lucha de estilo yoga), y para finalizar F.A.N.G. (segundo al mando de Shadaloo. siniestros ataques de largo alcance y sus movimientos escurridizos, junto a su habilidad para envenenar a sus oponentes).

Voces en inglés y japonés. Menús completamente en castellano. No era algo raro de esperar, porque uno de los alicientes de esta saga son las voces de nuestros personajes, que ya venimos acostumbrados a escucharlas en japonés.

También comentar que no hemos querido valorar el juego negativamente por sus continuos problemas de conexión, tanto a la hora de encontrar partidas, lags e incluso llegando a no contabilizar partidas ganadas o perdidas porque suponemos que esto es temporal y pensamos que quitar puntos en este momento al juego para que dentro de unas semanas vaya todo como la seda no sería justo. Recomendamos esperar un poco si queréis comprar el juego y estar atento a la solución de este problema, porque seguro que más pronto que tarde será reparado.

CONCLUSIÓN

Street Fighter V será el juego de lucha que perdurará durante años y que millones de jugadores competirán en él. Unas mecánicas muy pulidas y un sistema de combate intachable. Solo que de momento (solo de momento), no es un opción jugable para los jugadores que no quieran probar el online ya que habrá que esperar unos meses para contar con el modo historia completo.



LA EDAD DE PIEDRA SERÁ CRUEL Y SALVAJE, ¿PODRÁS CON ELLA?

Viajaremos a la prehistoria, a la edad de piedra con Far Cry Primal. Cazaremos mamuts, pelearemos contra tribus de caníbales y domaremos bestias en este basto mundo donde un mal paso puede suponer nuestra muerte

La continuación de la saga Far Cry nos lleva a la edad de piedra, 10.000 años a.C. donde nuestra supervivencia dependerá de nuestra caza y habilidades que aprendamos en el extenso mundo que compartiremos con animales salvajes y peligros además de otras tribus, donde incluso algunas de ellas comerán humanos. ¿Preparados para viajar al pasado?





Entre los animales que iremos encontrando, veremos cabras, jabalís, lobos, dientes de sable y mamuts. Algunos nos serán útiles para crear armas, mejorar nuestro poblado e incluso algunos de ellos podremos domarlo para que luchen a nuestro lado.

Estamos ante un sandbox de mundo abierto a una época de peligros extremos y aventuras sin límite. Nos meteremos en la piel de Takkar, un experto cazador y último superviviente de su grupo de caza que pronto se verá en la necesidad de rescatar y proteger a los miembros de la tribu Wenja que estarán por todo el mundo para finalmente crear nuestra propia tribu, donde con cada nuevo miembro iremos desbloqueando mejoras para el juego. No solo bastán-



COMPÓRTATE COMO EL SEÑOR DE BESTIAS QUE ERES

donos con esto, tendremos que ir mejorando el poblado encontrando diversos materiales que se los pedirán y con ellos desbloquearemos mucho más contenido que será mucho más que necesario para afincar nuestra supervivencia.

A la hora de buscar enemigos o elementos contamos con la vista del cazador. Pulsando solo un botón, al igual que en muchos otros juegos de Ubisoft, contaremos con una vista que simplifica los colores del mapa, remarcándonos solo lo que nos interesa ver como por ejemplo las plantas para recoger, las piedras que podemos llevarnos, los cuerpos inertes de los animales o los enemigos que tenemos en nuestro campo de visión. En la jugabilidad, Ubisoft ha sabido llevar todo esto muy bien.



CREA TU POBLADO Y BUSCA SUPERVIVIENTES

La saga Far Cry ya nos gustaba en su día, aunque hubo muchas críticas en alguno de los juegos de porque teníamos que buscar material hasta para hacer una cartera cuando en la época en la que se encontraban no era necesario llegar a esos límites. Dejando de lado que eso estuviera bien o mal, ahora si tendrá mucho sentido, y todo lo que podría llegar a ser una manera de repetir lo visto en la saga se ha transformado en un punto fuerte a favor del juego. Fabricar armas, bolsas, y demás objetos tiene mucho sentido en esta época y se implementa de una manera totalmente entendible y necesaria. Con el paso del tiempo, las misiones y descubriendo mundo aumentaremos la variedad de objetos y la cantidad de ellos que sabremos crear. Como armas tene-

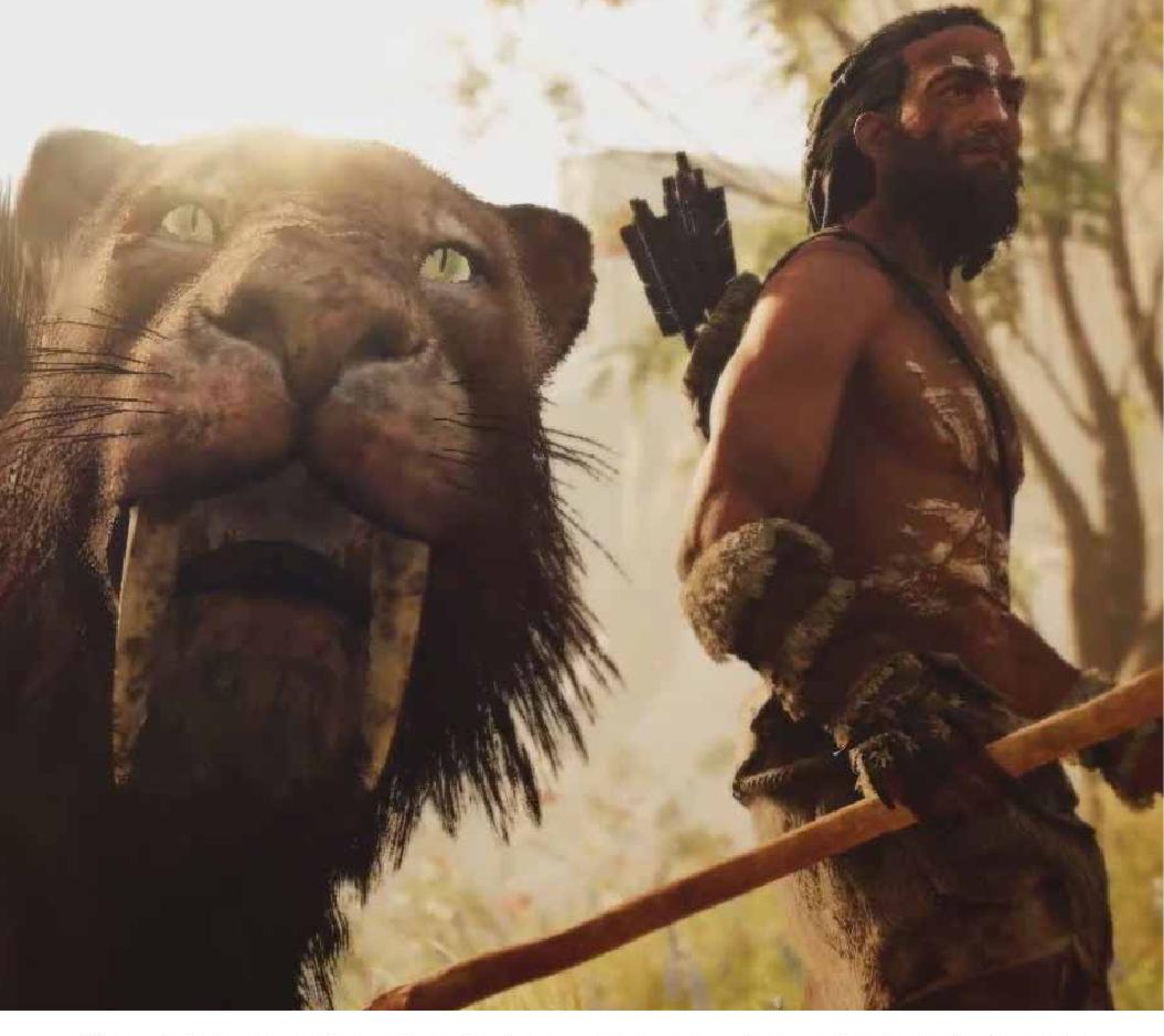


mos un garrote, arco, lanzas y bombas de diferentes tipos. Están muy bien implementadas, y nos servirán tanto para combatir desde cerca como para dar a un blanco en la cabeza, pero atentos, porque no serán infinitas; como es normal, el uso continuado de un garrote, o lanzar nuestra lanza haré que nos quedemos sin armas y tengamos que recolectar para crear unas nuevas.

De todas formas, usar solo las armas e ir campo abierto con pecho descubierto no será una de las mejores opciones. Ir escondido entre la maleza usando nuestra habilidad de cazador nos ayudará mucho para pillar enemigos desprevenidos o evitarlos si no queremos luchar. Aunque el juego nos ofrece una posibilidad más divertida aun,



llevar nuestra mascota. Takkar, es un maestro de bestias, es decir, podremos controlar a distintas bestias para que luchen a nuestro lado e incluso para que nos quiten trabajo. Por qué vamos a atacar a dos enemigos y sufrir daños cuando nuestro lobo puede comérselos, o porque no echar un ojo primero con nuestro búho para localizar la posición de cada enemigo. Todo esto será posible y encima podremos curar a nuestra mascota si sufre daños y está herida. Serán variadas las opciones de mascotas que podremos domar, aunque solo las conseguiremos desbloqueando ciertos puntos de la historia y avanzando en ella. Si se pudieran elegir todos de primeras no tendría mucha gracia el juego, aunque si es cierto que he encontrado un pero aquí. La forma de capturarlos siempre será la misma, y su forma de uso no será muy diferente entre un animal u otro. Tal vez, una forma distinta a la hora de domarlos a cada uno, un simple quick time event que nos hiciera participes de una verdadera y personalizada caza de un oso, un lobo o de un perro me hu-



biera dejado un mejor sabor de boca, no simplemente echarle carne y acercarnos a ellos para domarlo sin más.

Seguramente habrá una duda que tendréis, y si no os había aparecido, seguro que ahora os lo planteareis. Viendo los demás Far Cry, sabiendo que en todos contamos con vehículos para desplazarnos a través del escenario rápidamente ¿Cómo lo han planteado aquí? Pues ya os digo que no hay troncomoviles, y pájaros volares donde montarnos ni dinosauriosmoto. Todo a pata, para ir recorriendo toda la parte del mapa, aunque si contamos con unos viajes rápidos desde las hogueras para ahorrarnos parte del camino pero claro está, no podremos ir a ningún punto en particular directamente con un vehículo. Venga, os voy a dar una alegría, a niveles altos de cazador y si conseguimos las bestias oportunas podremos montar en ellas, como por ejemplo, en un dientes de sable o en un mamut.

El trabajo artístico es excelente. El juego recrea todos los mapas,



los escenarios, y animales de tal manera que rápidamente nos veremos dentro de este mundo prehistórico. El diseño de los distintos personajes o tribus han sido cuidadas con especial atención e incluso contaremos con un ciclo noche-día que nos hará temblar porque conforme veamos oscurecer todo, poco a poco, como si tan real se tratase deberemos buscar grasa y hacer un fuego para encender nuestras antorchas porque los animales nocturnos no perdonan.

Si estas pensando en comprar la edición Collector's Edition de Far Cry Primal, además del juego completo contaremos con caja de coleccionista exclusiva con cierre de cráneo de tigre dientes de sable, Guía oficial de conversación Wenja (tu guía oficial de Oros, llena de

GENERO: ACCION	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: UBISOFT	DESARROLLADORA: UBISOFT



NOTA 8.8

FAR CRY PRIMAL	
HISTORIA	9.2
GRAFICOS	9.3
MUSICA	8.1
JUGABILIDAD	8.7
TRADUCCION	8.3



REALIZADO POR BIBI RUIZ

palabras y frases del juego), Steelbook exclusivo, Mapa de Oros de Far Cry Primal, La banda sonora oficial del juego y grabaciones de audio en Wenja, para descubrir los principios básicos del lenguaje propio de Far Cry Primal y un paquete completo con las misiones de “La Leyenda del Mamut”. Estas misiones contienen casi 45 minutos de juego adicionales donde jugar con el mayor animal presente en Oros, el mamut, una nueva arma (el sangriento garrote Shasti, un garrote de hueso y dientes cubierto de sangre, portado en su momento por Ull, el despiadado líder de los Udam. Esta arma es irrompible y soporta perfectamente el fuego. Y 4 paquetes de mejoras (recursos poco frecuentes, y varias opciones de personalización exclusivas).

CONCLUSIÓN

Far Cry Primal lleva la saga a un nuevo nivel. Manteniendo fiel a los anteriores juegos, haciendo usos de muchas de las mecánicas que ya tenía la saga, esta nueva entrega nos muestra que aún queda mucho por exprimir en Far Cry, pudiendo darnos muchas nuevas experiencias. Cazaremos animales salvajes en la edad de piedra, lucharemos contra tribus enemigas y recolectaremos todo lo que encontremos para hacernos con este basto y peligroso mundo que nos ofrece Far Cry Primal. Cuenta con un gran apartado artístico como nos tiene acostumbrados Ubisoft, con un audio increíble ya que han creado un idioma propio para estos hombres del pasado y con una jugabilidad que nos da muchísimas horas de entretenimiento.



LOS ZOMBIES HAN CONQUISTADO SUBURBIA Y LAS PLANTAS NO ESTÁN CONFORME CON ELLO

Vuelven las alocadas batallas campales de plantas contra zombies en esta segunda entrega que llega de las manos de EA y PopCap, con grandes mejoras como un modo offline que los jugadores tanto estaban pidiendo





PopCap sigue sacando huevos de oro de su gallina ahora con Plants vs. Zombies Garden Warfare 2. Su primer juego de estilo shooter aún sigue pegando fuerte y cuenta con bastante gente disfrutando de sus locas batallas en intensas y divertidas partidas online pero para los que siempre desean estar a la última ahora nos llega una nueva entrega, con nuevo contenido, mejoras, personajes divertidísimos y muchas más novedades.

Este juego es una gran alternativa tanto para los que les gusten los shooter y quieran probar algo divertido y diferente, como para los que no le gustan los clásicos juegos de disparos y prefieres algo más entretenido, dando más importancia a la diversión y el entretenimiento que a la puntería o la estrategia. Lo bueno, es que es accesible para todo el mundo, y podremos jugarlo solo para echar un buen rato.



OCHO MODOS DE JUEGO

Si ya tenías el primer juego, serás recompensado como es debido, y es que ganaras recompensas dentro del juego según el rango que tengas. Y no queda todo ahí, además puedes transferir casi todos los personajes que tenías desbloqueados a esta segunda entrega de la saga. Podrás importar estos personajes desde el buzón que encontraras en el campamento, donde también recibirás anuncios y noticias que serán muy interesantes.

Entre los nuevos modos de juego tenemos el Campo de Batalla del Patio, que será donde conectaremos con todas las demás opciones que brinda el juego, ya que la gente de PopCap ha decidido cambiar el típico menú de elecciones al que venimos acostumbrados por un menú más interactivo donde nos moveremos libremente por él hasta llegar a nuestra opción más deseada. Podemos explorarlo solo o con amigos, y hay muchos secretos por descubrir



en él. Este menú contiene todo, tanto la base de los zombies como la de las plantas y hasta una zona central donde hacer batallas campales. No os preocupéis si lo veis lioso al comienzo, o si os parece abrumador, os aseguro que en poco rato y explorando meramente vuestro campamento en poco tiempo os ubicareis y sabréis donde esta cada cosa, e incluso disfrutareis de cómo está distribuido.

Acceder al modo historia desde el patio también será posible. Una alocada historia llena de misiones que nos harán recorre el mundo de un lado a otro para conocerlo todo. Como es de suponer, la historia será partida, es decir, que tendremos tanto una parte de las plantas como otra de los zombies. No se hacen nada pesadas estas misiones y brillara la variedad en ellas, llegando incluso a enfrentarnos a jefes finales. Este es un modo que tanto se deseó en la entrega anterior y que la comunidad criticó. Es cierto que para jugar tendremos que



LAS BATALLAS MULTIJUGADOR ALBERGARÁN HASTA 24 JUGADORES

tener conexión continua a internet pero no será necesario jugar con amigos, y podremos hacerlo en solitario. Otra gran opción que nos trae PvZ: GW2 es la pantalla dividida donde podemos jugar en la misma consola localmente. Son pocos los juegos que lo traen últimamente y una buena opción para jugar con los amigos cuando vienen a casa.

Como demás modos tenemos el modo horda y el modo multijugador. Seguramente tanto uno como otro ya los conocéis, aunque o más importante sea conseguir más muertes que las plantas, o acabar con otra oleada de zombies, al igual que en las demás opciones, la diversión, las risas y el entretenimiento estará por encima de todo esto. Recomiendo el modo Bandera de poder (inspirado en el Rey de la Colina), donde te irán saliendo loleadas de enemigos, que jugando con amigos se hará de lo más entretenido.

Cuenta con más de cien personajes jgables, cada uno con sus poderes y



habilidades donde mejoraremos o customizaremos nuestras plantas o zombies hasta niveles insospechables. O por que no aprovechar la rotación de héroes que tendremos cada semana, donde podemos jugar con un héroe de cada bando durante una semana para ver si nos gusta antes de conseguirlo.

¿Pensabas que no podían aparecer nuevas plantas? O ¿Qué los zombies no podían mutar más? Pues estabas totalmente equivocado, PvZ: GW2 tiene seis nuevas clases de personajes, tres en cada bando: Por las plantas tenemos a Rosa (el pasado también importa, y por ello nos llega esta maga para ayudarnos contra los zombies que usará su varita para acabar con la plaga), Pomelo (una naranja futurista que viene como cazarecompensas) y Mazorca (las mazorcas nunca han sido tan peligrosas, las lanzará con sus manos, o desde el aire con un atraque de mantequilla); en el lado de los zombies Zombidito (un pequeñin que meterá mucha caña, y que luchara con sus dos pistolas de una mano), Supercerebroz

GENERO: ACCION | PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS | DESARROLLADORA: POPCAP GAMES



PLANTS VS. ZOMBIES GARDEN WARFARE 2

HISTORIA	8.3	GRAFICOS	9.0
MUSICA	8.7	JUGABILIDAD	9.3
TRADUCCION	8.5		

NOTA 8.8



REALIZADO POR BIBI RUIZ

(un super héroe que repartirá ostias a diestro y siniestro) y Capitán Mortacho (desde el pasado también tendrá que ayudar a los zombies, un lento pirata que será muy duro en la distancia, e incluso se convertirá en loro). Las animaciones de los personajes, están muy cuidadadas, cada uno con su propia personalidad, carismáticos y graciosos.

La personalización de los personajes será al igual que en el anterior título, muy completa. Contaremos con varios personajes de principio aunque con material muy limitado porque el juego se basa en desbloquear objetos para estas personalizaciones dedicándole horas de juego y subiendo los niveles de cada uno de ellos.

Aprovecharos para contaros que el juego ya dispone de su primera actualización gratuita. Ajustes de sistema de juego y cambio en el equilibrio críticos son algunas de las modificaciones, y como nuevo contenido tenemos un mapa llamado Centro Acuático además de una versión nocturna del mapa Gran Norte Blanco.

CONCLUSIÓN

Plantas vs Zombies Garden Warfare 2 es un juego original, entretenido y muy divertido. Tanto para amantes de la saga como los que no la han probado, todos se divertirán. Además de ser un juego de horas ilimitadas, por ser multijugador , tiene el aliciente de los desafíos y la ganas de conseguir toda la colección de plantas y de zombies, y por si fuera poco un modo historia que tanto hemos pedido y la posibilidad de disfrutar en cooperativo con nuestros amigos de manera local.



TODAS NUESTRAS DECISIONES SERÁN IMPORTANTES

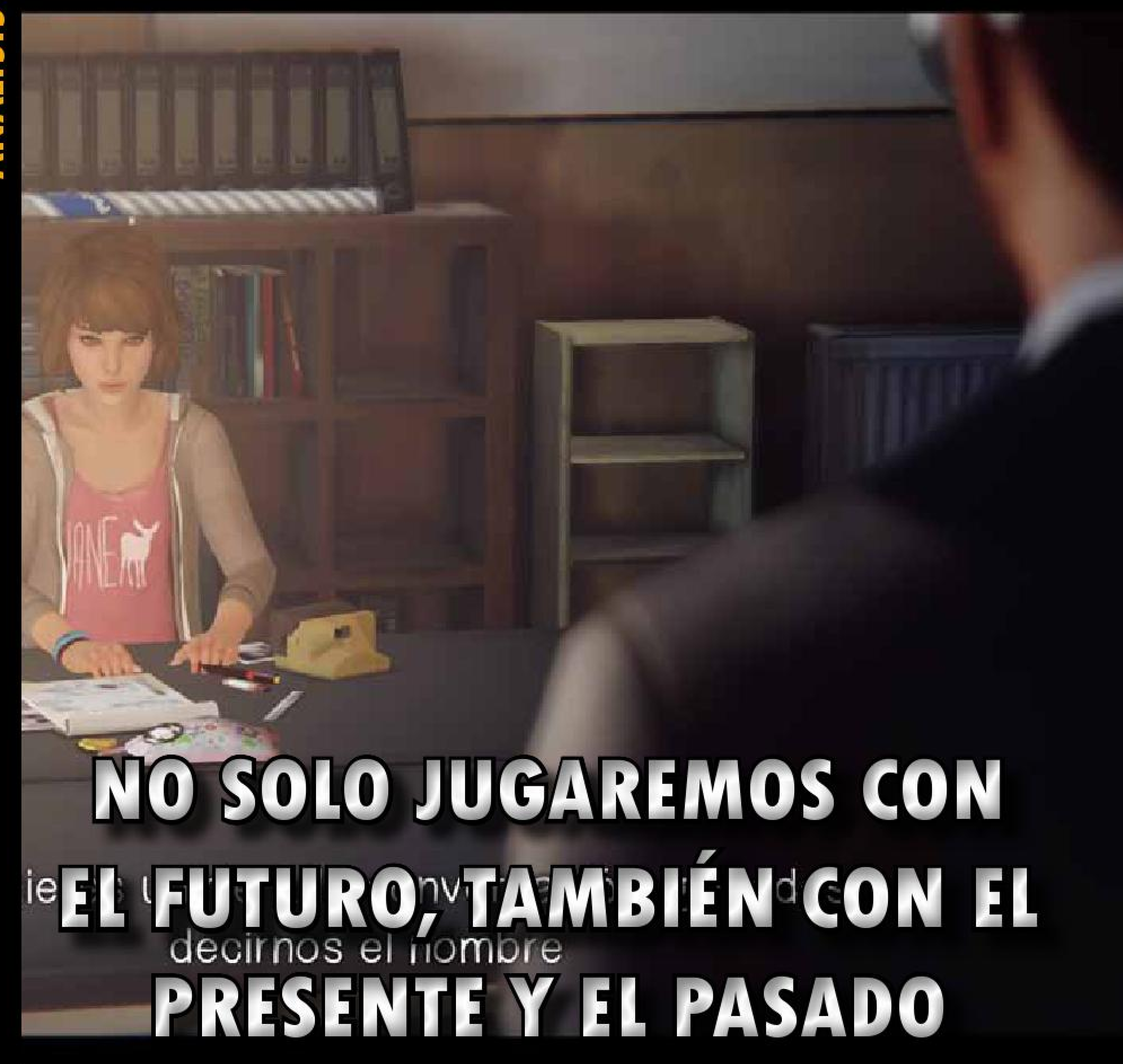
Un fabuloso y adictivo juego de la compañía Dontnod que tras haber llegado el último capítulo han sacado una edición física... date prisa porque ¡es limitada!

A muchos os sonará el nombre de la desarrolladora Dontnod, y es normal, porque hace unos años pudimos ver otro juego de ellos, que seguro que el nombre os sonará 'Remember Me', en el cual no situábamos en un futurista y bella Neo-Paris en el año 2084 donde una gran corporación llamada Memorize habia cambiado el mundo.

Esta vez, Life Of Strange, está ambientado en la ciudad de Arcadia Bay, en Oregón, donde Max Caulfield, una estudiante de último año, después de 5 años de ausencia vuelve para reencontrarse con su amiga de la infancia, Chloe, y juntas intentarán descubrir la incómoda verdad tras la misteriosa desaparición de otra gran amiga de Chloe, Rachel Amber.

¿No sabéis nada más de juego en este punto? Entonces os voy a





contar un detalle interesante, nuestra protagonista, vive un momento crítico de su vida, viendo como matan a la que es su mejor amiga, y en ese duro instante descubre algo que cambiará su vida por completo, y la de Arcadia Bay... puede controlar el tiempo.

Jugar con el tiempo será lo interesante del título, porque tendremos la opción de cambiar el destino a nuestro antojo. Con solo retroceder unos segundos podremos hacer que alguien pase de popular a odiado, de salvar una vida a sacrificarla, o ¿Por qué no evitar a un pobre pajarito que choque contra el cristal de una ventana? Este poder, este interesante y poderoso don, hará que Max modifique la línea temporal que le espera a Arcadia Bay por otra distinta... pero ¿Cuál será esta línea paralela? Estamos ante la teoría del CAOS.

Durante la historia, nuestras elecciones



y sus consecuencias juegan un papel central en el desarrollo de la narrativa. No os engañéis, parece una historia simple y lineal pero muy lejos de la realidad. Una vez hayáis comenzado a jugarla rápidamente os enganchará y querréis más porque todo llega de una manera sencilla, pero apetecible, y cuando penséis que todo va a ocurrir de una manera, que todo se orienta hacia un mismo fin, giro argumental. Serán varios los giros que nos encontraremos, y muchas las realidades que viviremos, que os harán dudar y pasarlo mal tomando duras decisiones en grandes momentos, las cuales nos llevarán hacían un camino u otro, y os aseguro que muy distinto. No os puedo contar nada sobre estos giros o parte de historia porque perdería toda su grandeza, pero si os puedo decir que disfrutareis con ellas, incluso de tal forma, que no querréis dejar el mando hasta haber completado un capítulo más.



CAMBIAR CUALQUIER MOMENTO HARÁ QUE UNA CADENA DE ACCIONES SEAN DISTINTAS



Al igual que otras historias interactivas, el juego se basará en decisiones, con la diferencia de otros en que no tendremos tiempo de respuesta. A veces no sabemos si es peor tener un tiempo limitado, obligándonos a dar una rápida respuesta pero quitándoos la decisión rápidamente de encima, o tener demasiado tiempo y hacernos un lío. Seguramente, como intentan estos tipos de juegos, antes de completar el primer capítulo ya te estarás planteando comenzar una nueva partida con otras elecciones distintas, y esto solo se consigue ofreciendo una buena experiencia, y The Life of Strange te la ofrece. No solo podía tener decisiones morales, también tiene puzles. Pasando desde algunos muy sencillos, hasta algunos muy elaborados incluso llegando a tener varios que podemos resolver de diversas maneras, como puede ser desbloquear un teléfono con el pin o usar el puk si disponemos de él.



En el apartado gráfico podemos decir que el juego cuenta con una producción de calidad y un estilo único dibujado a mano. El diseño de todos los escenarios y personajes es magnífico, no jugando con detalles muy profundos pero si cuenta con un estilo particular, como cuando resaltamos cualquier objeto del escenario dándole su propia personalidad con ese peculiar y bien cuidado efecto de dibujado a lápiz. No solo tendremos esto, como nuestra protagonista es una apasionada de los selfies, además de estar estudiando fotografía, siempre estará tomando muchas fotos, y disfrutaremos de los fantásticos retratos y momentos que captará con su cámara. Todas estas fotos formarán parte de su álbum personal al cual podremos acceder en cualquier momento durante el juego, y además para los cazadores de logros os puedo decir que con cada foto que toméis os saltará un logro, pero no es tan fácil, tendremos que encontrar el momento perfecto, o hacer que paso con la decisiones de nuestras acciones.

Los audios del juego vienen en inglés, aunque son muy bueno, pero para los españoles contamos con los subtítulos

GENERO: HISTORIA INTERACTIVA

PLATAFORMA: PC, PS3, PS4, 360, XBO

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: DONTNOD ENTERTAINMENT



NOTA 8.6

LIFE IS STRANGE

HISTORIA	9.2	GRAFICOS	8.7
MUSICA	9.2	JUGABILIDAD	8.4
TRADUCCION	5.2		



REALIZADO POR BIBI RUIZ



en castellano para que no nos perdamos nada de la historia. Decir que serán muchos los mensajes que encontraremos por ahí en el juego, y aunque no son necesarios para la trama, si serán de los más curiosos, entretenidos e incluso nos ayudarán a conocer los personajes del juego. Destacar que el juego cuenta con una banda sonara brutal.

Para concluir recordaros que en esta edición además del juego completo cuenta con Comentarios del Director, un libro de arte de 32 páginas y 14 canciones de la banda sonora oficial del videojuego así como otras ocho melodías del compositor del juego Jonathan Morali entre las que podemos escuchar 'Golden Hour', 'The Storm', 'Kate' y 'Max & Chloe'.

CONCLUSIÓN

Sobre Life is Strange solo te puedo decir que si no lo has probado aun te gustará. Es una historia interactiva donde la trama y nuestras elecciones serán el gran aliciente que nos hará querer jugar más y querer avanzar más y más en la historia. Con diseño muy cuidado, un guion espectacular y una banda sonora de lujo.



POSIBLEMENTE EL MÁS COMPLETO HASTA LA FECHA

Con esta nueva entrega de LEGO Marvel nos encontramos ante la continuación lógica del LEGO Marvel Superhéroes, ya que ahora encarnaremos a los Vengadores. En este juego han conseguido recrear otra de las entregas de la saga, siendo una de las más completas

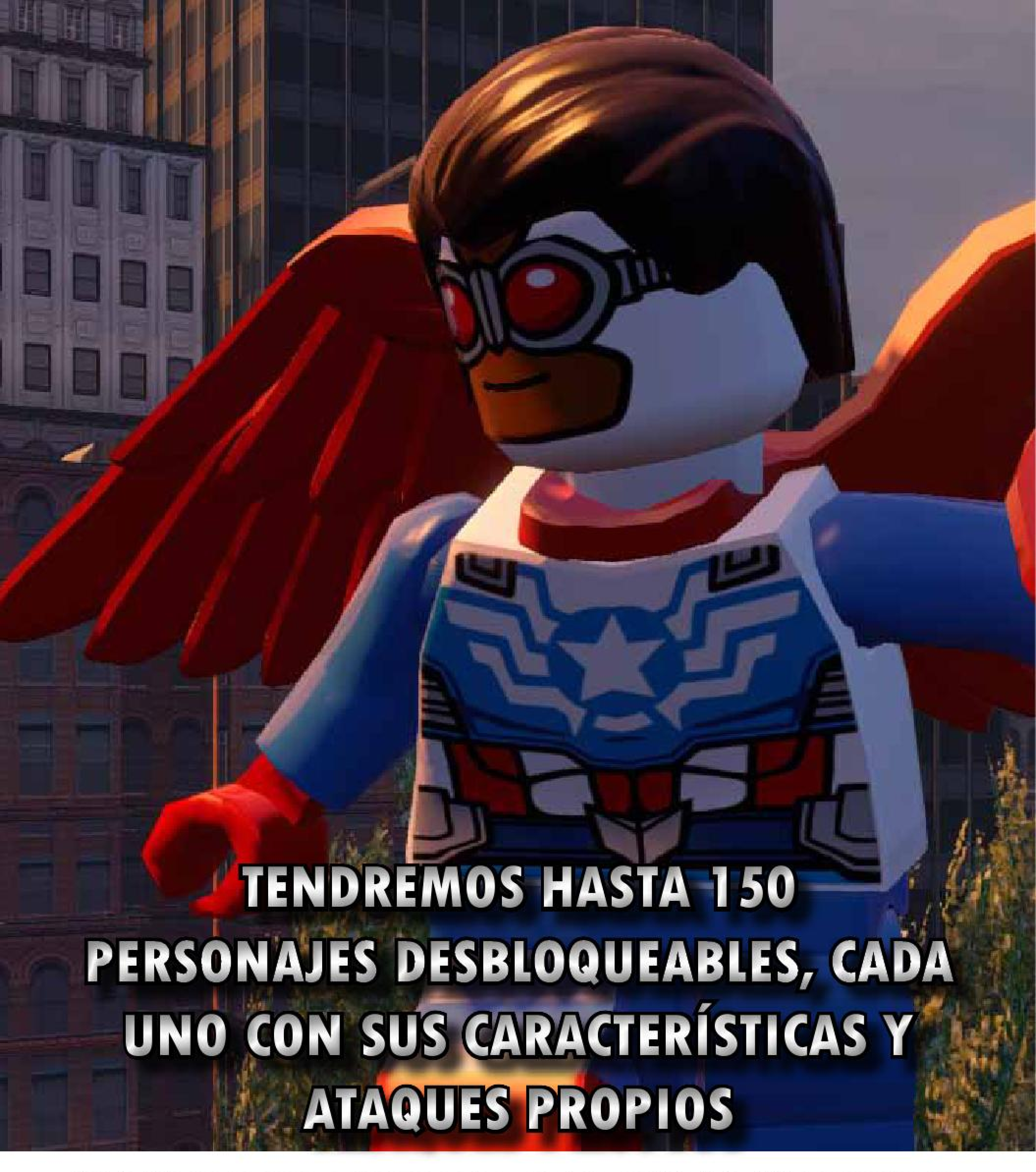
Con LEGO Marvel Vengadores nos encontramos ante un juego que sigue la estela de lo que hemos visto en los últimos, por lo que no veremos grandes novedades, pero esto no significa que no se trate de un gran juego. Además si queremos completarlo todo nos encontramos ante un juego que bien nos podría llevar 50 o 60 horas. En esta entrega repasaremos seis películas del universo Marvel, como son Los vengadores y su secuela La Era de Ultrón, Capitán América: El primer vengador y Soldado de invierno, Iron Man 3 y por último Thor: El mundo oscuro. Principalmente está centrado en las dos películas de Los Vengadores, pero también veremos escenas de las otras,





ordenándolo todo de forma cronológica (más o menos, pues también podremos ver flashbacks, etc).

La historia se desarrolla a lo largo de 15 niveles en los que revivimos los mejores momentos de las películas. Como es habitual en los títulos de LEGO, la acción y el humor se combinan en cada situación para ofrecernos algo diferente. Las mecánicas siguen siendo muy sencillas y básicamente se resumen en destrozar todo tipo de estructuras de LEGO para reunir piezas, resolver puzles para po-



der desbloquear zonas o avanzar en los diferentes niveles y derrotar numerosos enemigos que intentarán impedir que los héroes de Marvel completen su misión.

La dificultad principal viene al querer desbloquear todo pues tenemos la abrumadora cantidad de 150 personajes entre los que se encuentran Capitán América, Hulk, Thor, Loki, Iron Man o Viuda Negra, aunque durante la primera partida sólo podremos jugar con los personajes predeterminados para cada nivel. Las mecánicas son sencillas, así como



los combates repetitivos cuando llevemos unas horas jugadas (aunque hay algunos que son brillantes para los fans de Marvel). También tendremos escenas de conducción y puzles, aunque más variados que en anteriores entregas.

Tras la primera vuelta podremos repetir las misiones con los personajes que queramos (de entre los que hayamos desbloqueado) y además nos han proporcionado varios mundos abiertos como Manhattan, la residencia de Tony Stark, Washington DC, Asgard o la base de SHIELD entre otros, cada uno con un montón de actividades y misiones secundarias. Para acceder a estos mundos abiertos tendremos que darle a la pausa y ahí a "ir al espacio" desde donde podremos acceder a las distintas localizaciones. Gráficamente sigue la estela de entregas anteriores sin demasiadas novedades y el apartado sonoro incluye

GENERO: ACCION

PLATAFORMA: MULTIPLATAFORMA

DISTRIBUIDORA: WARNER BROS.

DESARROLLADORA: TRAVELLER'S TALES



NOTA 8.4

LEGO MARVEL VENGADORES

HISTORIA	8.1
GRAFICOS	8.3
MUSICA	8.3
JUGABILIDAD	8.6
TRADUCCION	9.7



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

canciones sacadas directamente de las películas en las que se basa el juego. Además como nos tienen acostumbrados el juego viene enteramente doblado al español, aunque no todas las voces son las originales de las películas.

CONCLUSIÓN

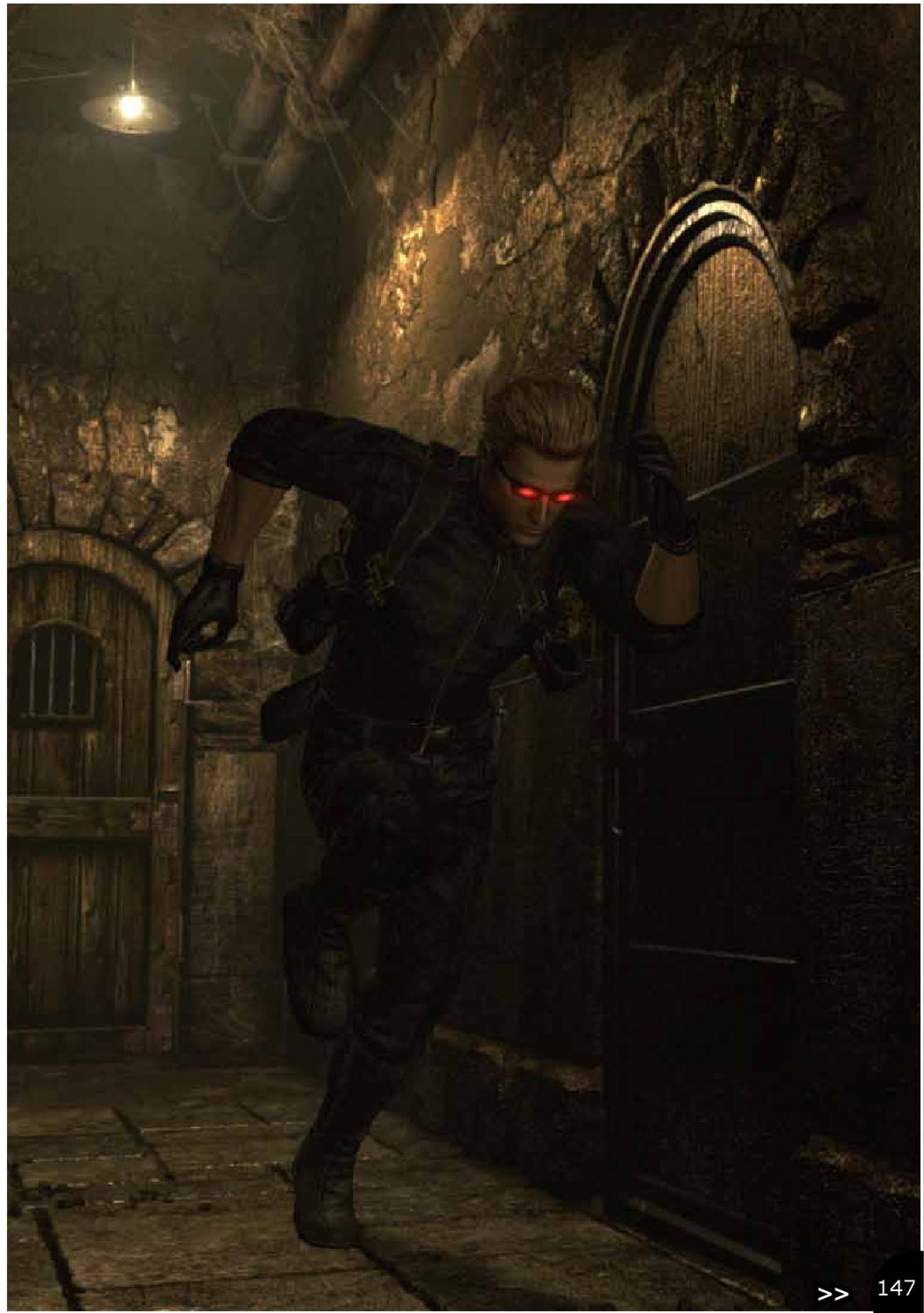
En definitiva otro juego de LEGO Marvel, con su toque divertido y desenfadado al adaptar las películas en las que se basa. No trae grandes novedades ni en la jugabilidad ni en el apartado gráfico, pero esto no es algo malo, ya que si algo no esta roto por qué arreglarlo.

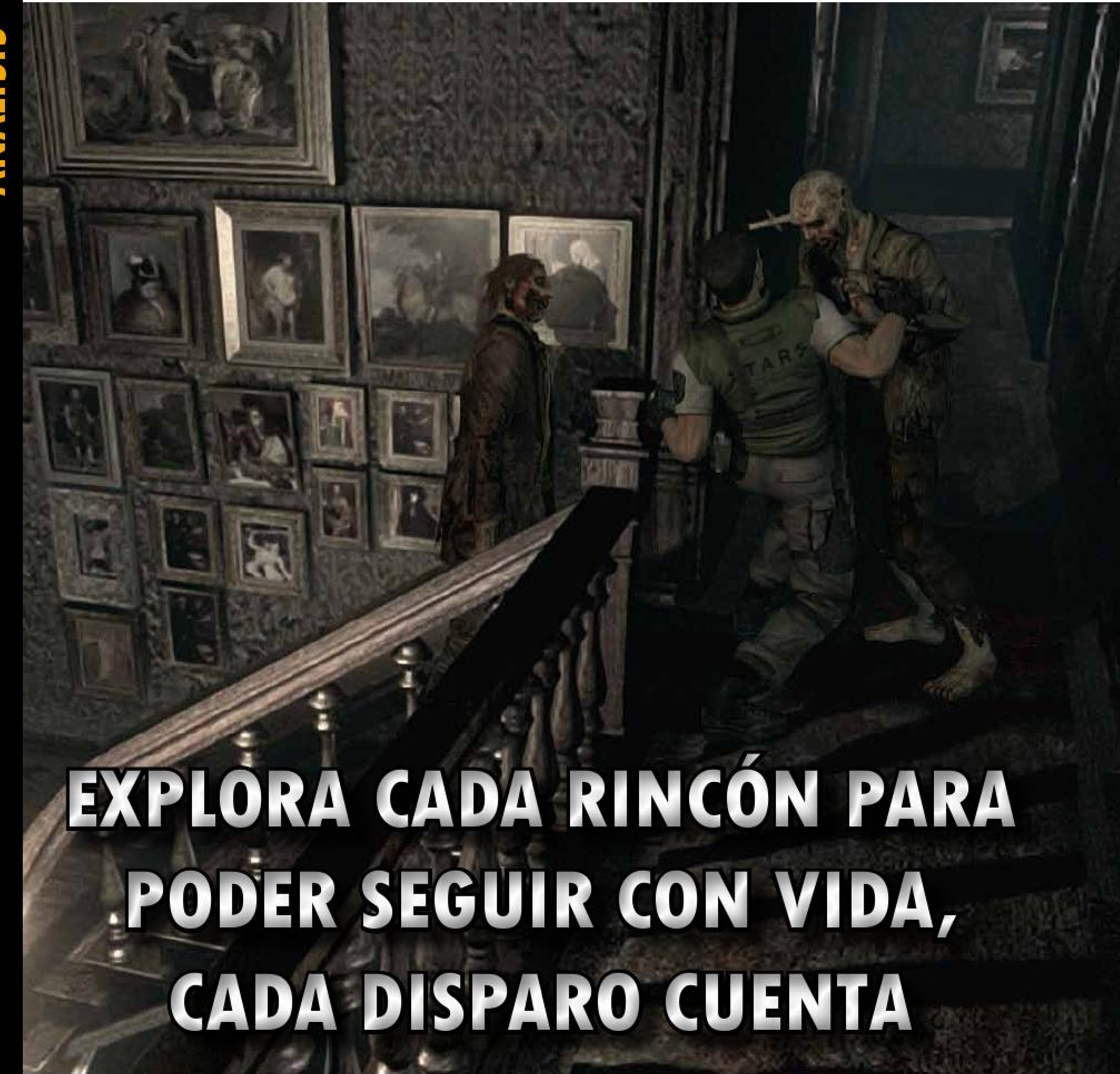
resident evil ™
ORIGINS COLLECTION

VUELVE A LA MANSIÓN SPENCER
VUELVE A LA PESADILLA

Los orígenes del survival horror están de vuelta, llegan a las nuevas consolas con esta colección en a que vivimos los comienzo de la franquicia de Capcom, Resident Evil, coincidiendo con el vigésimo aniversario de la saga

Este recopilatorio nos trae dos juegos de la saga Resident Evil que no son otros sino que Resident Evil 0 y el aclamado Resident Evil HD. Los survival horror nos encantan, y esperamos que sigan llegando muchos más como este. Para los que no estéis al día, este género se caracteriza por la exploración de todos los rincones del mapa buscando munición y objetos con la resolución de puzles a medida que vamos avanzando. Capcom usó un muy buen sistema de cámaras fijas que no nos dejan ver, por ejemplo, un pasillo entero o lo que hay tras la próxima esquina aumentando así el agobio y el estrés ante lo



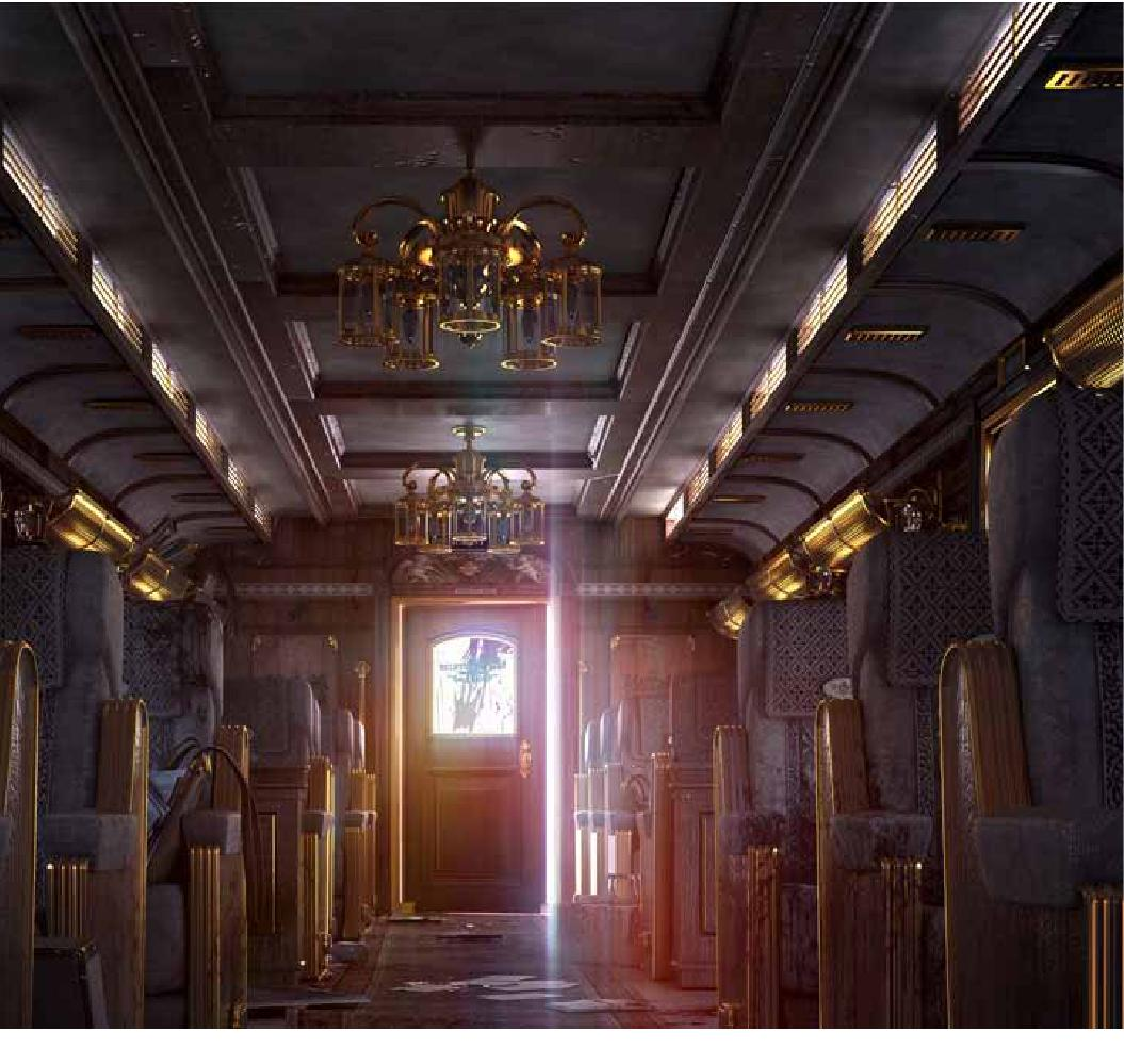


desconocido. Aquí cada bala cuenta y cada disparo fallado duele de verdad. No menos importantes son los objetos de curación, igual de escasos.

Somos muchos los que ya conocíamos estos juegos y los habíamos probado en sus respectivos años de salida, pero tanto este grupo de jugadores como nuevos estaremos encantados de volver a los origines de la saga, de jugar a lo que lo hizo grande en aquellos años y porque no, a pasar miedo de nuevo con ese juego de cámaras en las que escuchábamos a los zombies pero no sabíamos dónde nos los íbamos a encontrar.

Para los que no conozcan los orígenes de la saga Resident Evil o como es conocida en Japón, su origen, Biohazard, os pondré al día en cuanto al argumento.

Resident Evil HD Remaster. Raccoon City. Julio de 1998. Multitud de excur-



sionistas desaparecidos en las cercanas Montañas Arklay ponen en alerta al Departamento de Policía de Raccoon City, RPD. Deciden enviar al grupo Bravo de su unidad puntera: los STARS, Special Tactics And Rescue Service, Servicio de tácticas especiales y rescate. Al no recibir contacto deciden enviar al grupo Alpha compuesto por Chris Redfield, Jill Valentine, Barry Burton, Brad Vickers y Joseph Frost bajo las órdenes de Albert Wesker. Nada más tocar tierra son atacados por unos monstruos que parecen ser perros, cayendo Frost frente a ellos. Consiguen refugiarse en una mansión cercana sin saber que puede ser su tumba…

Resident Evil 0 HD Remaster. La historia de Resident Evil 0 nos transporta de nuevo a 1998. Los informes se acumulan en relación a asesinatos inusuales en las afueras de Raccoon City. La división de Fuerzas



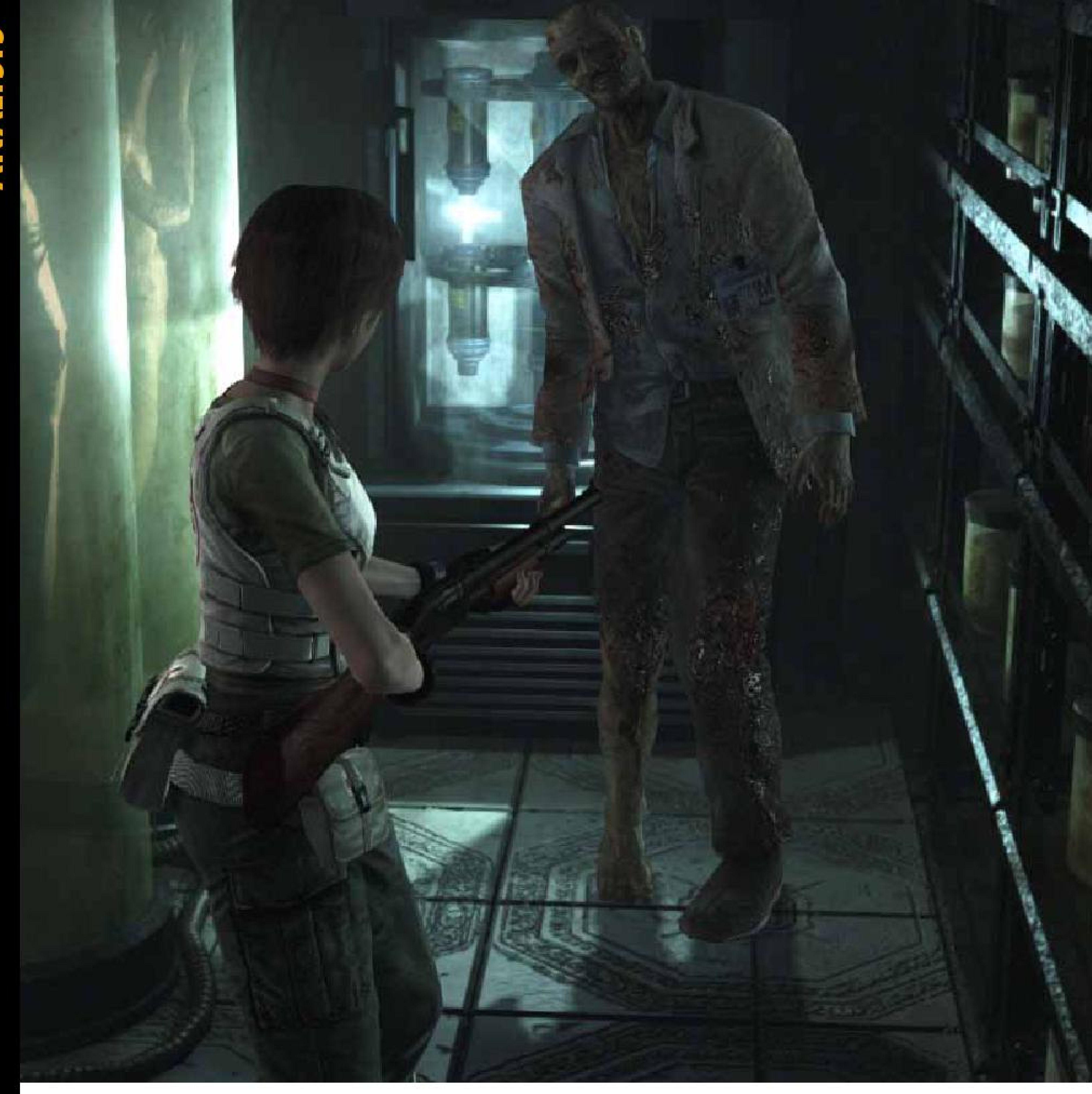
Especiales de la ciudad, S.T.A.R.S., envía a investigar los hechos a su Equipo Bravo, entre los que se encuentra la policía novata Rebecca Chambers. En su traslado hacia el lugar, el helicóptero del equipo sufre problemas en su motor y se ve forzado a realizar un aterrizaje de emergencia, en el lugar se encontrarán con un vehículo de transporte de prisioneros volcado. Tras dividirse para reconocer la zona, Rebecca descubre el Ecliptic Express, un tren detenido en una vía muerta. Dentro de él se halla un convicto condenado a muerte y antiguo teniente de la marina Billy Coen.

En RE HD, contamos con varios enemigos como zombis (que pueden convertirse en Crimson Heads), perros, Hunters, etc. así como jefes de zona más duros que los enemigos comunes. Al comienzo de la aventura podremos elegir entre dos personajes: Chris Redfield y Jill Valentine. Cada persona-



je cuenta con un objeto característico y, en el caso de Jill, dos huecos más en el inventario para acarrear objetos. Además Jill recibe bastante ayuda en el juego con lo cual es un poco más fácil si bien es cierto que, a diferencia de Chris, tiene menos resistencia a los ataques. Ambos personajes recorrerán, prácticamente, el mismo mapeado pero interactuarán de manera distinta con los personajes a medida que se vaya desarrollando el juego sin llegar a afectar al argumento de la propia saga.

En RE Zero. Durante la historia cambiaremos el control tanto como Rebecca como Billy, en ocasiones intercambiando el manejo de ambos personajes para avanzar en el juego, algo que fue novedoso y pionero en la época, que ahora parece que ya es casi obligatorio en muchos de los juegos que llegan al mercado. RE O seguirá contando, al igual que RE HD aunque no lo haya nombrado antes,



con las máquinas de escribir para hacer los guardados de partida. Nada de guardados automáticos, ya no os acordabais de esto ¿no? Hoy en día estamos acostumbrados a olvidarnos de los guardados y entrar en furia extrema si hemos perdido algo de nuestra partida al morir, pues agarraros de nuevo que aquí el guardado dependerá de vosotros, y una cosa bien, no tendréis duda en donde apareceréis al morir como pasa ahora, justo con el ultimo mordisco tendréis bien claro donde apareceréis y que habéis perdido de la partida. Recordaros, que completar el juego tiene un buen aliciente, porque desbloquearemos algunos modos de juego. Un modo llamado Leech Hunter, donde tendremos una experiencia contrareloj en la cual los dos personajes serán necesarios para jugarla; y un modo creado nuevo, Modo Wesker. Este modo nuevo



seguro que os gusta a muchos. Volveremos a jugar la historia pero teniendo a Wesker como personaje jugable en vez de Billy, y Rebecca se vestirá para la ocasión con el traje de Resident Evil 5. Los peros siempre aparecen en este tipo de cosas, y es que Billy no estará físicamente pero si en alma, las voces, y diálogos entre otros detalles, como escenas sin sentido, aunque estemos viendo a Wesker, estaremos escuchando a Billy. La idea ha sido buena, bien vista e interesante pero no han llegado a implementarla bien del todo. Si nos vamos a la jugabilidad deciros que se ha incluido nuevas características en cada juego así como un sistema de control alternativo más moderno, aunque podemos jugar como antaño si lo deseamos, una opción más que de agradecer para los más nostálgicos Ambas copias han sufrido una.

GENERO: SURVIVAL HORROR | PLATAFORMAS: PS4, ONE, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: CAPCOM



mejora visual consistente, con texturas de gran calidad, modificados desde cero hasta llegar a una resolución de 1080p sin perder la clásica apariencia de los lanzamientos originales. Los escenarios, en su mayoría prerrenderizados lucen muy pero que muy bien en esta versión así como el detalle de los personajes y enemigos. Muy cuidados. Más de una vez nos pararemos a observar los escenarios y los personajes sobre todo por el trabajado efecto de luces y sombras. Realmente exquisito.

Para concluir, una pena que los audios estén en inglés, aunque esto ya era de imaginar. Tendremos que conformarnos con los subtítulos en castellano.

CONCLUSIÓN

La oportunidad de jugar a estos títulos que dieron fama al género del Survival Horror es necesario, llegan con un trabajo notable tanto gráficamente como en el audio. Nuevo sistema de controles (sin quitar los antiguos) y alguna que otra novedad jugable hacen que sea un juego recomendable de tener, tanto si lo pruebas por primera vez como si eres un fan de la saga Resident Evil.


GRAN DE GRÀCIA 190
ESPAI JOVE LA FONTANA
METRO FONTANA (L3)
KBOOM!
IV JORNADAS DE CÓMIC Y AUTOEDICIÓN
DE BARCELONA
– 23 Y 24 DE ABRIL DE 2016



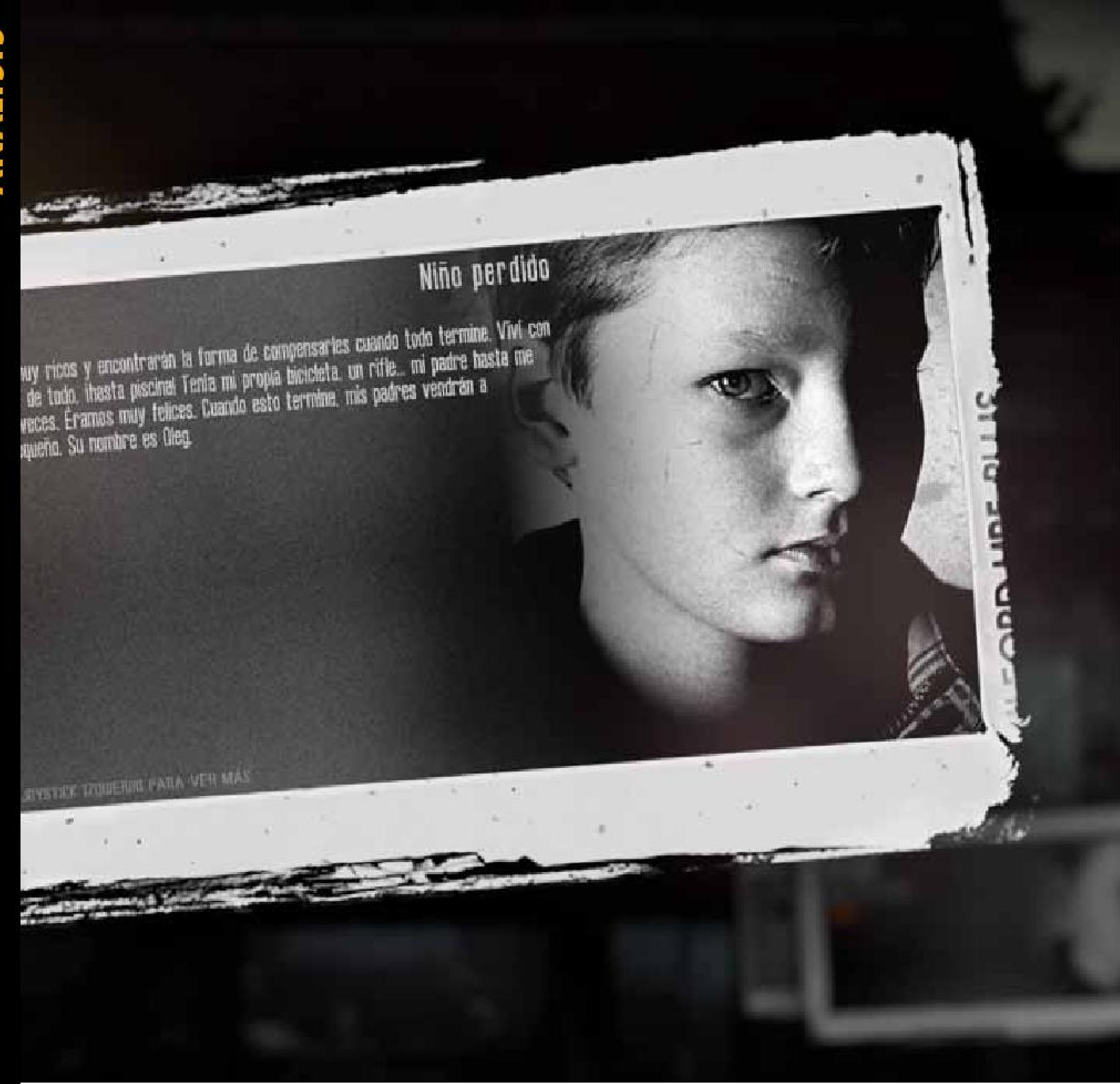
NINGUNA GUERRA TIENE UNA PARTE BUENA

En una dura vida, donde la guerra no nos deja ni respirar nos surge un nuevo reto, proteger a los niños

En esta nueva entrega del juego, llamada This War Of Mine: The Little Ones, nos aparece un nuevo problema. La falta de alimento, el continuo ataque de saqueadores, la continua búsqueda de material, enfermedades, problemas psicologías y todo lo que conlleva la guerra, ya era difícil de llevar, y no solo con una vida, si no con la vida de varios personajes. Cualquier movimiento mal dado puede hacer que nuestro personaje se convierta en adicto al tabaco, que entre en depresión, o peor aún, que acabe suicidándose. Ahora además, aparece otro nuevo punto a tratar, los niños.

Estos ríen, lloran, juegan con juguetes y ven el mundo de forma totalmente diferente. No les importa cómo está el mundo fuera, si está en guerra o no, solo buscan disfrutar de cada día, pero a la vez que nos dará vida dentro de la comunidad, será un problema común porque ellos tienen menos aguante,





necesitan comer más, e incluso distraerse con juegos o conversaciones. Era difícil mantener a todos vivos y en buenas condiciones en la versión en PC, pues ahora en consola con este nuevo añadido todo será más difícil aun pero si dará un nuevo toque al juego que nos hará plantearnos nuestra forma de jugar.

El comienzo de cada partida será distinto. El objetivo siempre será sobrevivir el mayor tiempo posible sin ningún otro final. Tenemos nuestro 'hogar' y nuestros inquilinos, y deberemos cuidar de ellos y de los que más adelante se puedan incorporar. Pero este hogar y estos personajes, e incluso la cantidad de ellos, serán aleatorios cada vez que empecemos una partida, por lo que cada partida será distinta por muchas que juguemos. A no ser que nos vayamos a la opción personalizada y creemos la partida que a nosotros nos gusten, eligiendo incluso quien

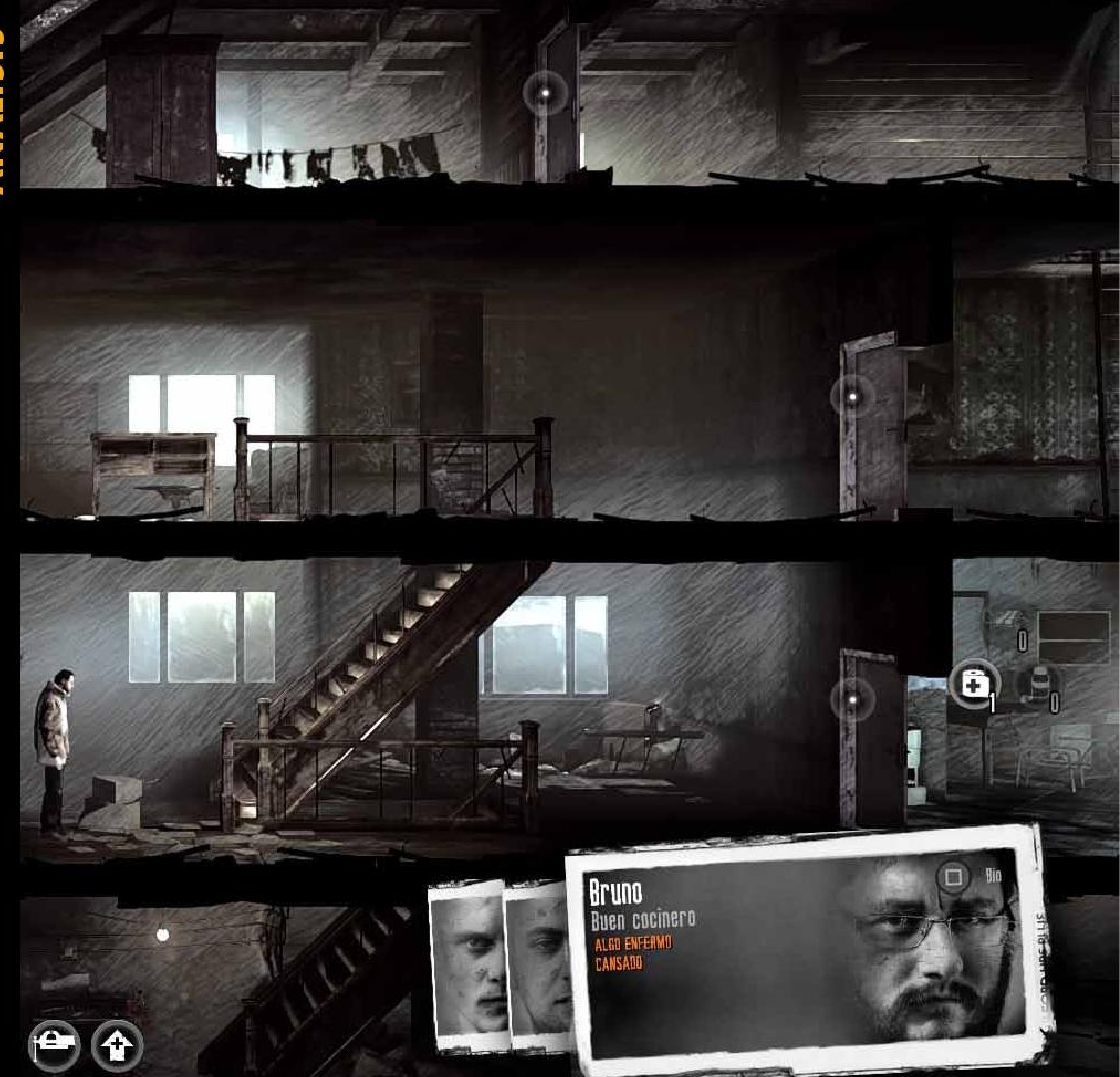


LOS SUPERVIVIENTES SON LOS QUE SALÉN PEOR MALPARADOS

y cuantos personajes vamos a tener.

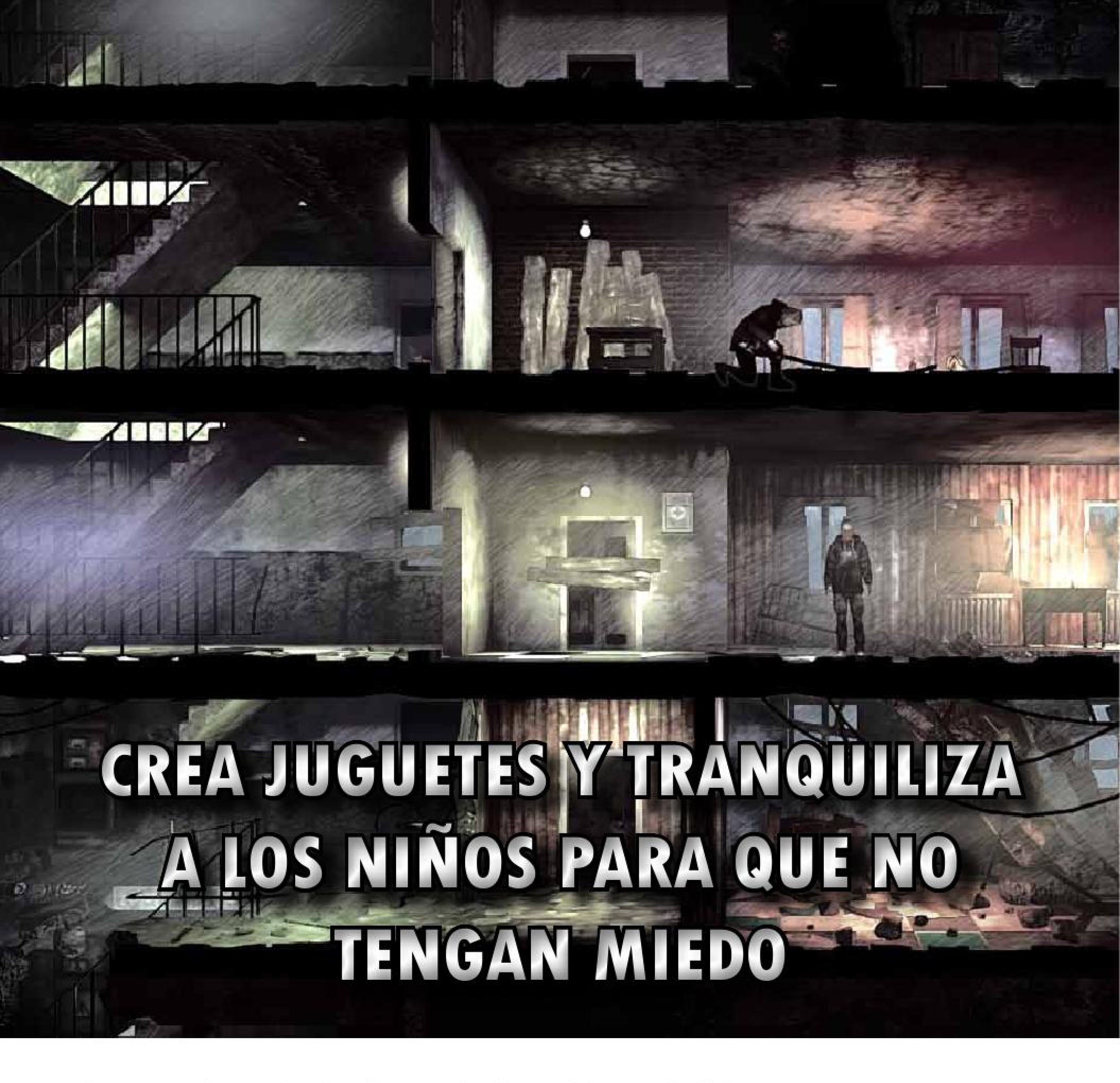
Nuestras decisiones tendrán sus consecuencias, y en más de una ocasión pueden afectar a la vida de otras personas. Estando sin comida para nuestra comunidad ¿Qué haríais si llegáis a una casa con algo de comida en la nevera? Seguramente os la llevareis, pero y si en esa casa viven dos ancianos, ¿Los dejaríais morir de hambre? Y si intenta deteneros ¿Los atacareis? Ninguna decisión será fácil ni tendrá una solución buena, pero lo que sí es seguro que tanto una como otra afectará mentalmente a vuestro personaje y a la gente de su alrededor.

El juego a simple vista os puede parecer sencillo, e incluso pequeño, pero no os engañéis. Tan solo dedicándole una hora, veréis que el juego oculta mucho más de lo que nos muestra al comienzo, y seguramente



terminareis enganchados viviendo uno y otro día, ayudando a la comunidad a prosperar pero descubriendo que nada es fácil en tiempos de guerra, y que no es sencillo ni mucho menos mantener con vida a gente con la autoestima tan baja.

El paso de las horas será muy distinto en el juego. Durante el día, no podremos salir a la calle porque esta todo plagado de francotiradores y duraríamos muy poco, luego durante las horas de luz nos encargaremos de la comunidad. Comenzaremos en una casa sin nada, pero hasta sin camas ni sillas. Todo lo que necesitemos tendremos que construirlo nosotros. Mobiliarios como pueden ser camas, sillas y sofás, materiales de construcción como palas, armas, ganzúas, mesas de trabajo u hornillos, para cocinar, hacer tabaco o construir otros elementos como una máquina para extraer agua del hielo derretido, un alambique o una radio para enterarnos



CREA JUGUETES Y TRANQUILIZA A LOS NIÑOS PARA QUE NO TENGAN MIEDO

de que está ocurriendo. Pero todo tiene un truco. Si fuera tan sencillo, lo tendríamos todo al momento, pero no. Ahí es donde llega la noche. En ella, mandaremos uno de nuestros miembros (en el caso de tener más de uno) a buscar materiales, medicinas y comida. Para ello nos irán apareciendo en el mapa distintos lugares como hospitales, casas abandonadas, o centro comerciales. Tendremos solo una mochila para cargar el material, y este será otro problema añadido porque no nos traeremos todo lo que encontremos, tendremos que decidir si comer o mejorar la defensa de nuestro hogar, si coger las medicinas o cigarros para bajar la ansiedad,.. el juego jugará mucho con esto, con dejándonos o brindándonos la oportunidad de tomar siempre nuestras decisiones, a sabiendas de que las consecuencias de lo que ocurra será nuestra culpa. Todo esto del robo no será fácil, porque si ya contamos con el impedimento



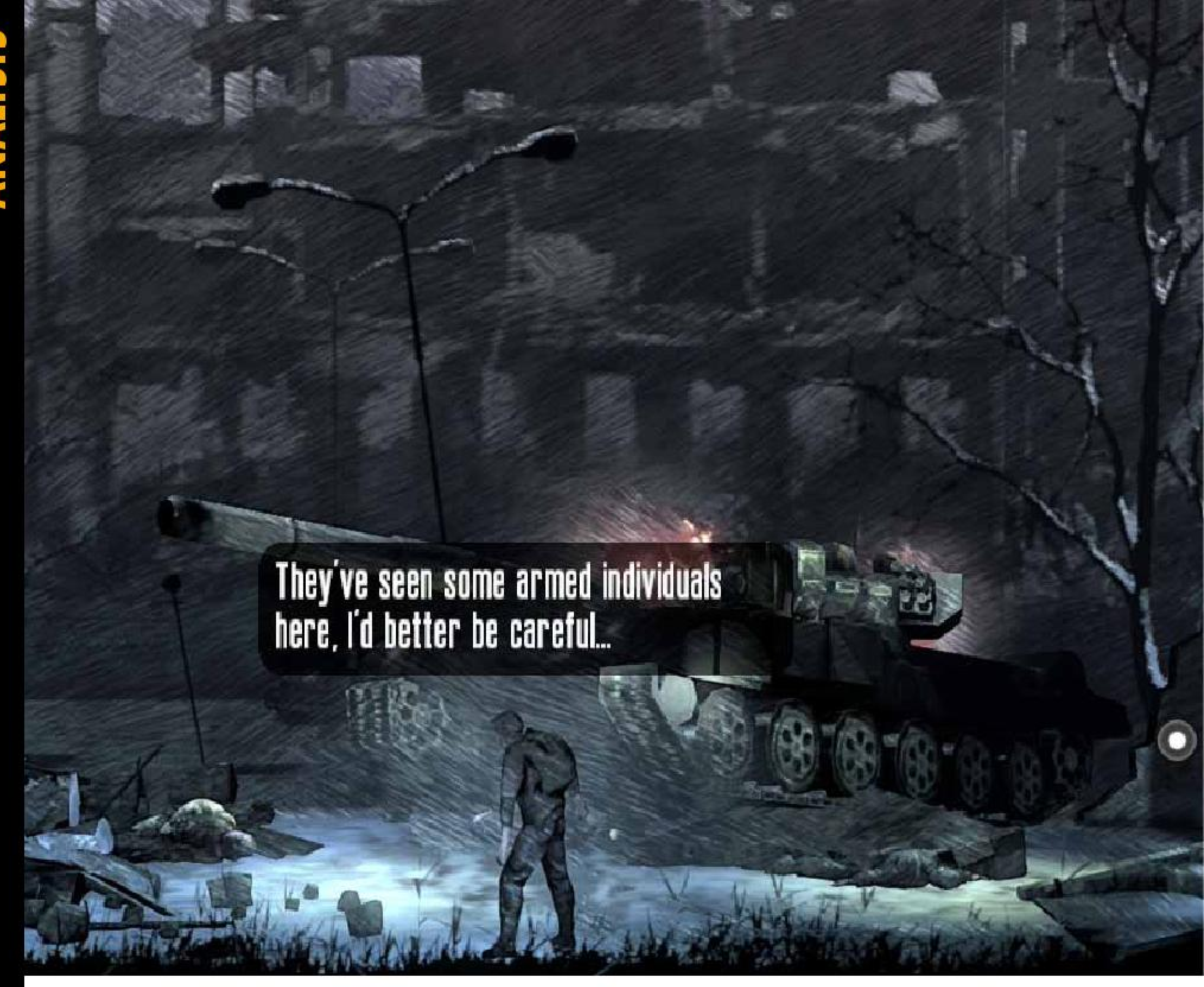
del tamaño de la mochila, y de que habrá que decidir que tomar, en muchos sitios habrá gente, y gente que no querrá que entremos en sus casas ni mucho menos que les robemos. ¿Matarlos o correr? Siempre queda la opción de robar a hurtadillas pero no será fácil ni podremos hacerlo siempre que queramos. Por si acaso armaros bien, y siempre estar preparado para lo peor. Por si no lo sabíais, los personajes que mueran, morirán para siempre, como en la misma guerra. Si no teníamos ya pocas decisiones que tomar…

Una forma de morir no solo será por la lucha o el ataque de otras personas. Las enfermedades, el hambre y la depresión también están ahí. Cuando vayáis a buscar alimentos es posible que no tengáis para todos, y es muy probable que algunos mueran de hambre. Si le das al más débil la comida, el fuerte se quedará sin energías para construir



o salir en busca de más alimentos; si se lo dais al fuerte, el débil es probable que no despierte a la mañana siguiente. Y peor aún, si el personaje fuerte sabe que el otro ha muerto porque no le ha dado la comida él, podrá entrar en depresión y terminar suicidándose.

Podéis pensar que una solución a la comida es buscar mucha y almacenarla, pero ni hay tanta por ahí tirada, ni podréis conservarla porque todas las noches, al igual que vosotros salís a hurtadillas en busca de alimentos, otros harán lo mismo pero os la quitarán a vosotros... Otra forma de conseguir material es con intercambios. Algunos días aparecerá en nuestra puerta algún comerciante, jugándose la vida para cambiar material con nosotros. Ya sea comida por agua, por material de construcción o tabaco. Aprovechar estas ocasiones porque serán muy útiles para conseguir objetos que os falten para



completar alguna tarea. Pero si queréis comida os va a salir muy caro comprarla.

En la versión de consola, que es de la que estamos hablando, cuenta con un nuevo esquema de controles hecho a medida, con contenidos y actualizaciones que se han añadido al lanzamiento original para PC desde su estreno, tales como el editor de escenarios y el creador de personajes; además de un refugio adicional, "El Bloque", para la fase de día: exclusivo para PlayStation4. Y como ya he dicho más arriba, la inclusión de jugar con los niños, por lo demás estamos ante el mismo juego de pc.

No todo es bueno en este juego, y un problema que si encuentro es que el texto es muy pequeño para leerlo en consola. Continuamente, tendremos que acercarnos a la pantalla para leer un informe de radio, o la descripción de alguno elemento, y no es muy cómodo. En cambio juega mucho con los iconos para hacer o encontrar cosas y gracias a ellos, cuando vayamos conociendo distintos objetos o acciones no nos hará tanta falta estar pendiente de ellos, pero seguiremos teniendo el problema cuando los personajes deciden hablar en voz alta, y eso si serán comentarios

GENERO: ACCIÓN /SUPERVIVENCIA	PLATAFORMA: PS4, XBO
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: 11 BIT STUDIOS

18
www.pegi.info

NOTA 8.5

THIS WAR IS MINE THE LITTLE ONES

		HISTORIA	9.1
GRAFICOS	8.9	MUSICA	8.6
JUGABILIDAD	8.8	TRADUCCION	4.5



REALIZADO POR BIBI RUIZ



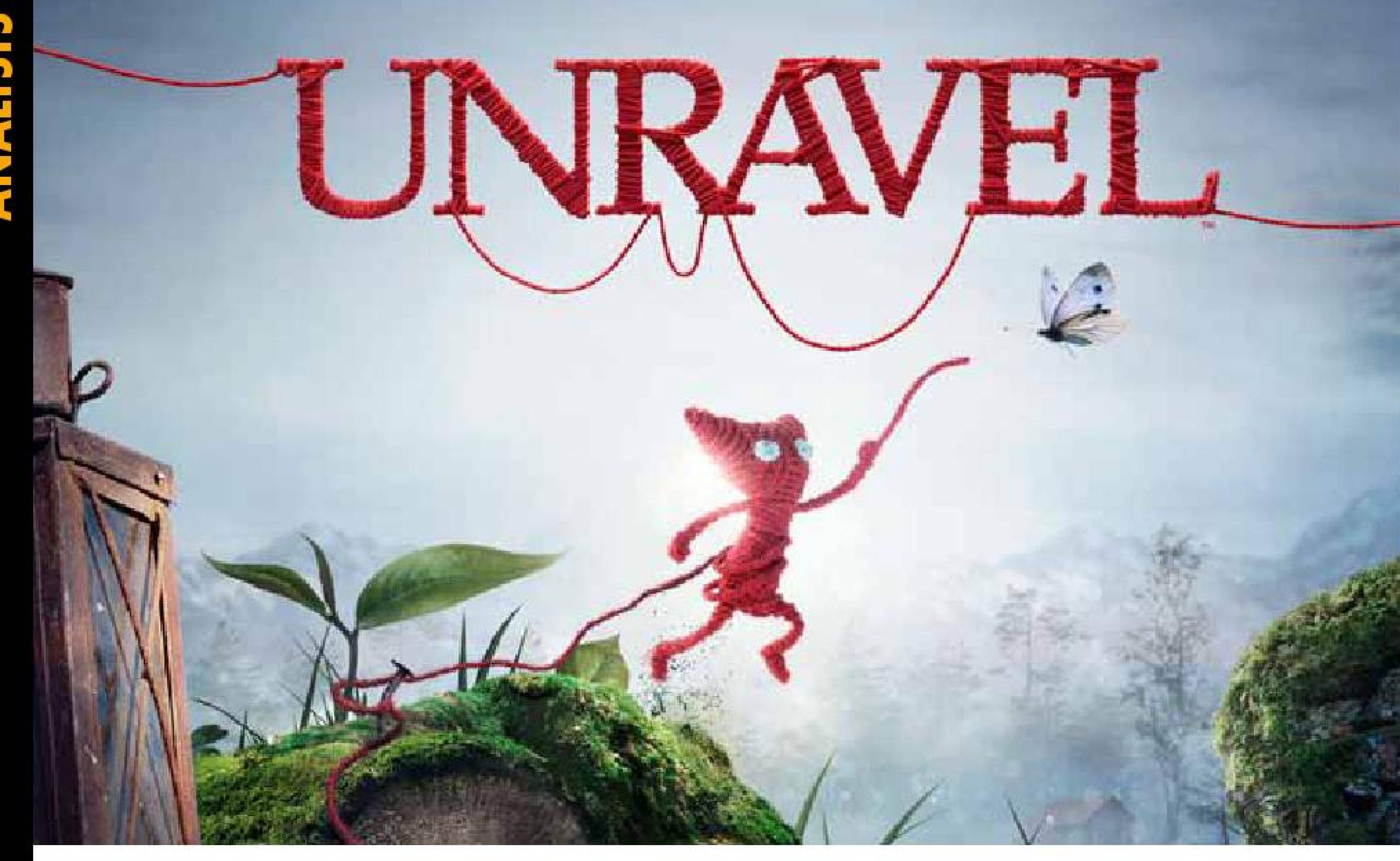


importantísimos a tener en cuenta para orientar nuestras acciones a tomar.

Empecé diciendo que el juego parecía simple y sencillo, pero si habéis leído todo el análisis os habréis dado cuenta que justamente es casi al contrario. Es un juego muy completo, que ha pensado en todos los aspectos que pueden ocurrir cuando estas en una ciudad que ha sido arrasada por la guerra, y que aún está sitiada por militares que no dudarán en meterte una bala en el cuerpo.

CONCLUSIÓN

This War is Mine The Little Ones es un juego adictivo que nos muestra las consecuencias de la Guerra, y que nos hará vivir como nunca los hemos hecho dentro de ella, luchando por la supervivencia y poniéndonos al límite continuamente, haciendo que tomemos decisiones críticas y difíciles, las cuales decidirán el futuro de nuestro personaje y de nuestra comunidad.



VER EL MUNDO DESDE LA MIRADA MÁS INOCENTE

Unravel es un juego de plataformas basado en puzzles que juegan con la física. En este, nuestro amigo empieza su aventura donde todo es muy grande para él, pero no tiene miedo en cumplir con lo que él quiere

Nuestro protagonista será un adorable chiquitín llamado Yamy. Él esta creado de lana roja y aunque será pequeño en este gran mundo tendrá un corazón muy grande y compartirá contigo tanto alegrías como penurias.

Podía contaros la historia, pero en resumen no la tiene. El juego no busca contar ningún historia, busca que nosotros encontremos la historia, como algo más profundo donde Unravel juega con lo emocional, con el amor, coraje y muchos más sentimientos, todo ello hilados y sentidos a través de su personaje. Unravel no es un juego largo tampoco pero ciertamente después de jugarlo y pasártelo tampoco se te hace corto,





dura justo lo que tiene que durar. Solo voy a contaros que el pequeño muñequito de lana roja, ira a través de los recuerdos de una familia para revivirlos todos e ir rellenando un álbum de fotos con cada uno de los doce niveles que nos ofrece Unravel.

Pasaremos desde simples desafíos a los más completos. Entre los diferentes desafíos tendremos algunos como mover objetos para que nos ayuden, usar nuestros hilos para trepar a algún lugar, o más complejos en lo que deberemos hacer uso de varios objetos del entorno y todo en un concreto orden para que



UN TRABAJO ARTÍSTICO DESLUMBRANTE

obténganos lo que siempre busca Yamy, avanzar. Si comentar que incluso los más complejos no son ciertamente complicados de ejecutar, solo dedicando un rato a pensar en una solución y haciendo varias pruebas seguro que no tenéis problemas en resolvernos. El juego, más que ponernos trabas en el camino, busca que completemos el juego, que vivamos lo que siente Yamy para conocer su historia, además de disfrutar de esos entornos tan cuidados que vienen marcados en el juego. La variedad de puzles será escaso pero contrariamente a lo que puede parecer, Unravel tiene puzles repartidos de tal forma que no nos parecerán realmente todos iguales, y nunca llegando al punto de aburrirnos.

GENERO: PLATAFORMAS / PUZZLES

PLATAFORMA: PC, XBO, PS4

DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADORA: COLDWOOD INTERACTIVE

7 www.pegi.info

UNRAVEL	HISTORIA 9.1
GRAFICOS 9.3	MUSICA 9.2
JUGABILIDAD 8.2	TRADUCCION 6.5

NOTA 8.7



REALIZADO POR CRISTINA USERO

DESDE MUY PRONTO COMENZARAS A QUERER A YAMY

Todos los entornos que vemos están ambientados en la naturaleza que viviríamos si viviéramos en el norte de Suecia, lugar donde el juego ha sido desarrollado. La simpleza y lo esencial hace que los entornos y el juego en sí sean tan gustosos, que nos haga disfrutar con el simple hecho de avanzar por el escenario. Si es cierto que prácticamente todo lo que ha sido añadido, incluso el ambiente que crea la música está directamente conectado con la historia de nuestro pequeño amigo. Estar atentos a todos porque la narrativa no es predominante en el juego, lo es todo los demás. Todo detalle decir, que al igual que los paisajes, la música también viene inspirada por el folclore sueco, compuesta totalmente por artistas suecos y usando instrumentos tradicionales del país.

CONCLUSIÓN

Unravel es un juego distinto. No encontraremos disparos, subidas de personaje, personalización de equipo ni nada por el estilo. Unravel es un juego de plataformas y puzles donde el buen gusto en el apartado artístico y una banda sonora envolvente nos hará querer jugar a Unravel, y todo sin olvidar a su querido protagonista que en pocos minutos nos enamorara.

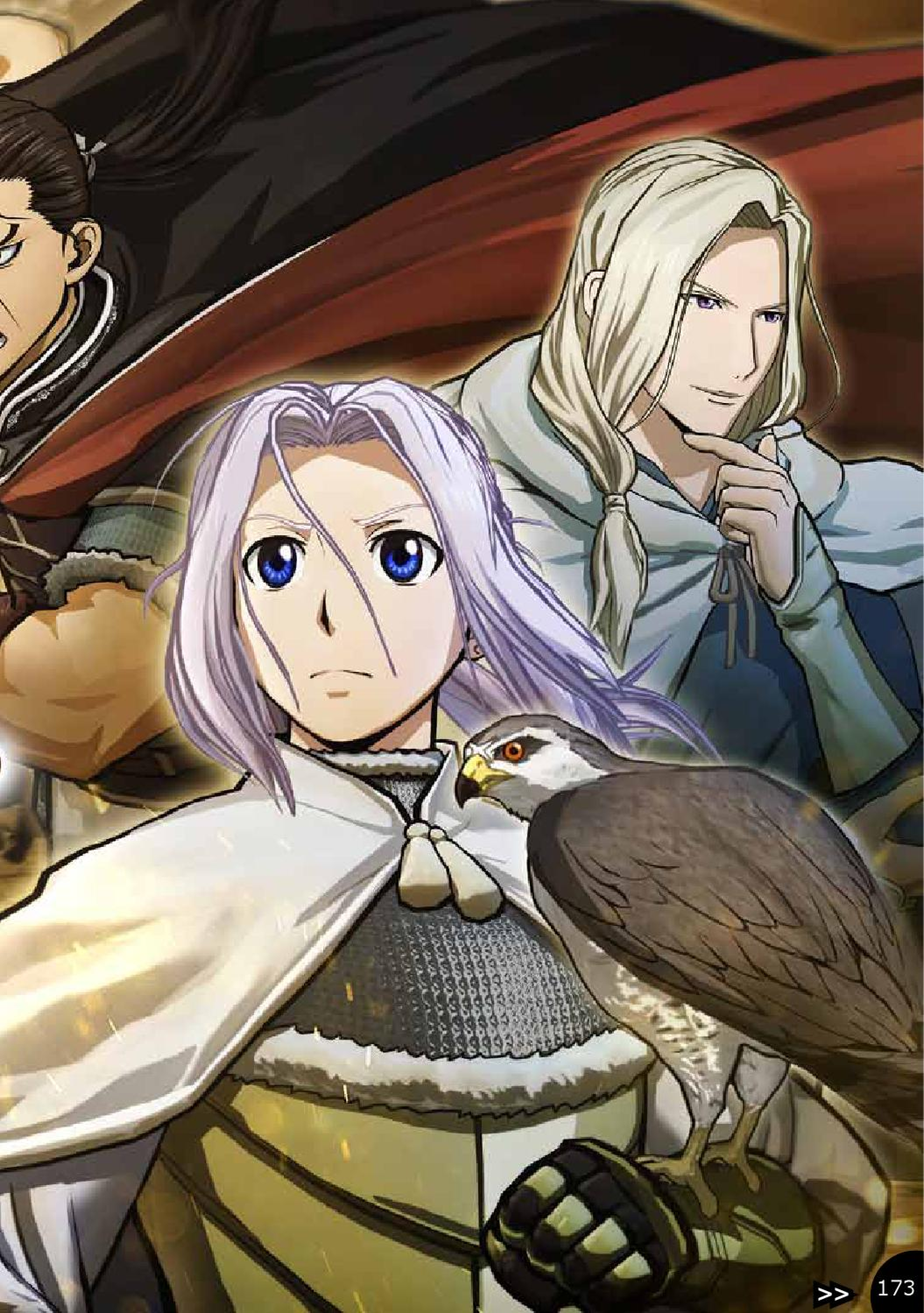


UN GRAN TRABAJO DE ARTE CON ESTILO CEL-SHADING

Un juego cargado de batallas, acción, golpes, y una buena historia

Estamos ante un juego de acción táctica basado en una novela, manga y anime "La Heroica Leyenda de Arslan". La novela fue escrita en 1980 y ha sido adaptada a los géneros del manga y el anime en múltiples ocasiones, entre ellas la más destacada en 2013 con el lanzamiento de la serie manga creada por el afamado ilustrador Hiromu Arakawa (el creador de Fullmetal Alchemist).

Este videojuego nos cuenta la historia del joven príncipe heredero de Pars, Arslan, que se ve forzado a salir de su reino cuando su padre, el rey, es traicionado y vencido, al tiempo que sus dominios resultan conquistados. Arslan y sus pocos compañeros deben volver a reunir a un ejército y luchar contra los elementos para recuperar el trono y liberar su reino. A través de sus hazañas alcanza su madurez emocional,

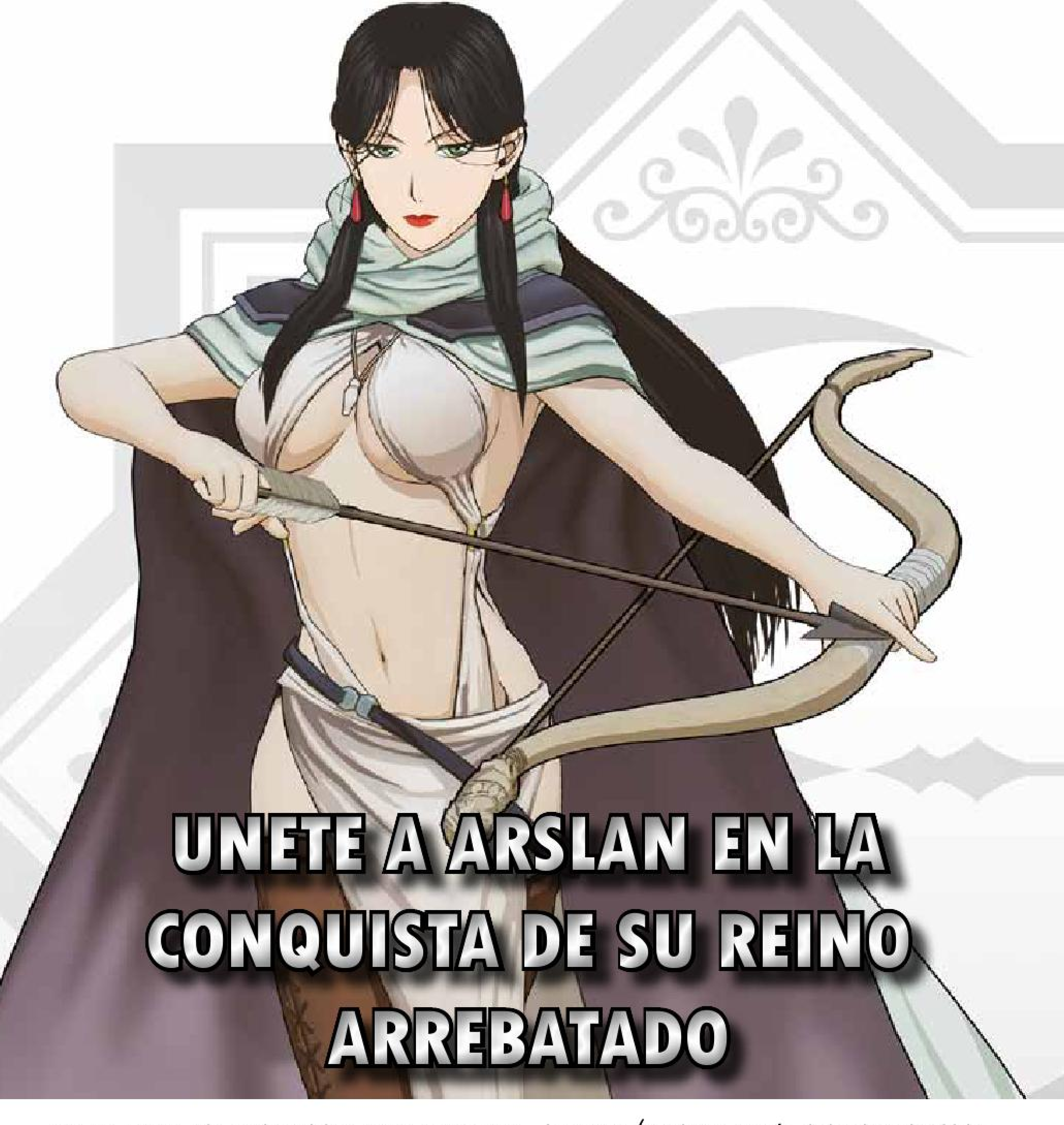




mientras la serie aborda otra sucesión de hechos subyacentes, tales como la esclavitud, el fanatismo religioso, la traición y la humanidad.

Los gráficos del juego son al estilo cel-shading, partiendo del diseño de personajes de la serie anime. Serán muchos los videos que nos encontremos durante la historia, a la vez de meternos completamente en la vida de nuestro personaje con sus problemas y victorias, disfrutaremos de este gran trabajo de arte que han realizado.

Uno de los defectos del juego es la visión que nos ofrece la cámara, dejándonos en muchas ocasiones en puntos ciegos que afectan a la batalla, donde tendremos que continuar la lucha duran-



UNETE A ARSLAN EN LA CONQUISTA DE SU REINO ARREBATADO

te un poco sin saber bien que estamos haciendo y donde nos encontramos.

Cuenta con una gran variedad de personajes jugables entre los que tenemos a Arslan (príncipe heredero del reino de Pars), Daryun (un cualificado comandante de la caballería de Pars), Narsus (un extremadamente competente estratega, Elam (escudero de Narsus), Jaswant (antiguo espía del reino de Shindra) y Kubart (un experto veterano de la caballería Pars). Cada personaje tendrá sus propias técnicas, será único, de manera que resaltará entre los demás. Tiene batallas donde mataremos a cientos y cientos de enemigos tanto a pie como en montura. Una opción muy divertida para los que le encanten los juegos machacabotones

GENERO: ACCION / BEAT'EM UP

PLATAFORMAS: PS4, PS3, XBO, PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: OMEGA FORCE



y que quieran encadenar docenas de muertes con pocos minutos, y si encima lo encadenamos con una ataque final…. Nuestras puntuaciones superaran fácilmente cifras muy elevadas.

Referente a los idiomas, como venimos acostumbrados a estos juegos, los audios vienen en japonés y los textos en inglés. Si te gustan los juegos de este estilo ya te lo imaginarias, por lo que no tendrás problema, si querías iniciarte en el género tendrás que poner en practica tus dotes de inglés para enterarte de la historia.

CONCLUSIÓN

Arslan: The Warriors of Legend, al igual que muchos otros títulos que os hemos traído del mismo género, está dedicado principalmente a quienes le guste el género en sí. En Japón son juegos con gran tirón pero en España no gusta tanto a todos los públicos. No obstante, el juego cumple con las expectativas, y nos brinda la ocasión de vivir una buena historia acompañada y grandes batallas, donde acabaremos con miles y miles de enemigos.



CONVENCIÓN DE CÓMIC, ANIMACIÓN Y JUEGOS DE GRANADA
30 DE ABRIL
Y 1 DE MAYO
FICZONE 16
FERIA GENERAL
DE MUESTRAS DE ARMILLA
GRANADA
COMPRA TU ENTRADA EN
freakmondo 2.0
C/CRUZ 7, GRANADA
entradasfrikis.com
CROSSOVER APP
DISPONIBLE EN Google play
Disponible en el App Store
/FICZONE
WWW.FICZONE.COM
OVER



ELIJE BIEN TU ROL Y BUSCA UN EQUIPO ADECUADO

Primero Dragon's Dogma, luego la expansión Dragon's Dogma Dark Arisen, y ahora, tras cuatro año desde el lanzamiento del primero juego para consola nos llega una versión muy completa y mejorada para PC

Durante la historia no iremos solo, sino que llevamos con nosotros a los que se hacen llamar Peones, gente que ha jurado seguirnos y apoyarnos en nuestra meta. Es de marcar que la IA de estos está muy conseguida. Estamos ante un juego con un gran nivel de profundidad en todos los campos de juego, todo lo que hagamos o elijamos afectará y tendrá efecto en el juego, el rol de los personajes, el peso de nuestro arma, el material de la armadura, los compañeros que llevemos, prácticamente todo será importante, así que no deis ningún paso sin estar seguro porque tu destino dependerá de eso. Estos peones, lucharán siempre a nuestro lado, pero de forma





independiente, demostrando su destreza y haciendo uso de las habilidades adquiridas en función de lo que vayan aprendiendo. Ninguna batalla será igual que la anterior, y será muy importante el rol que hayas elegido para nuestro personaje.

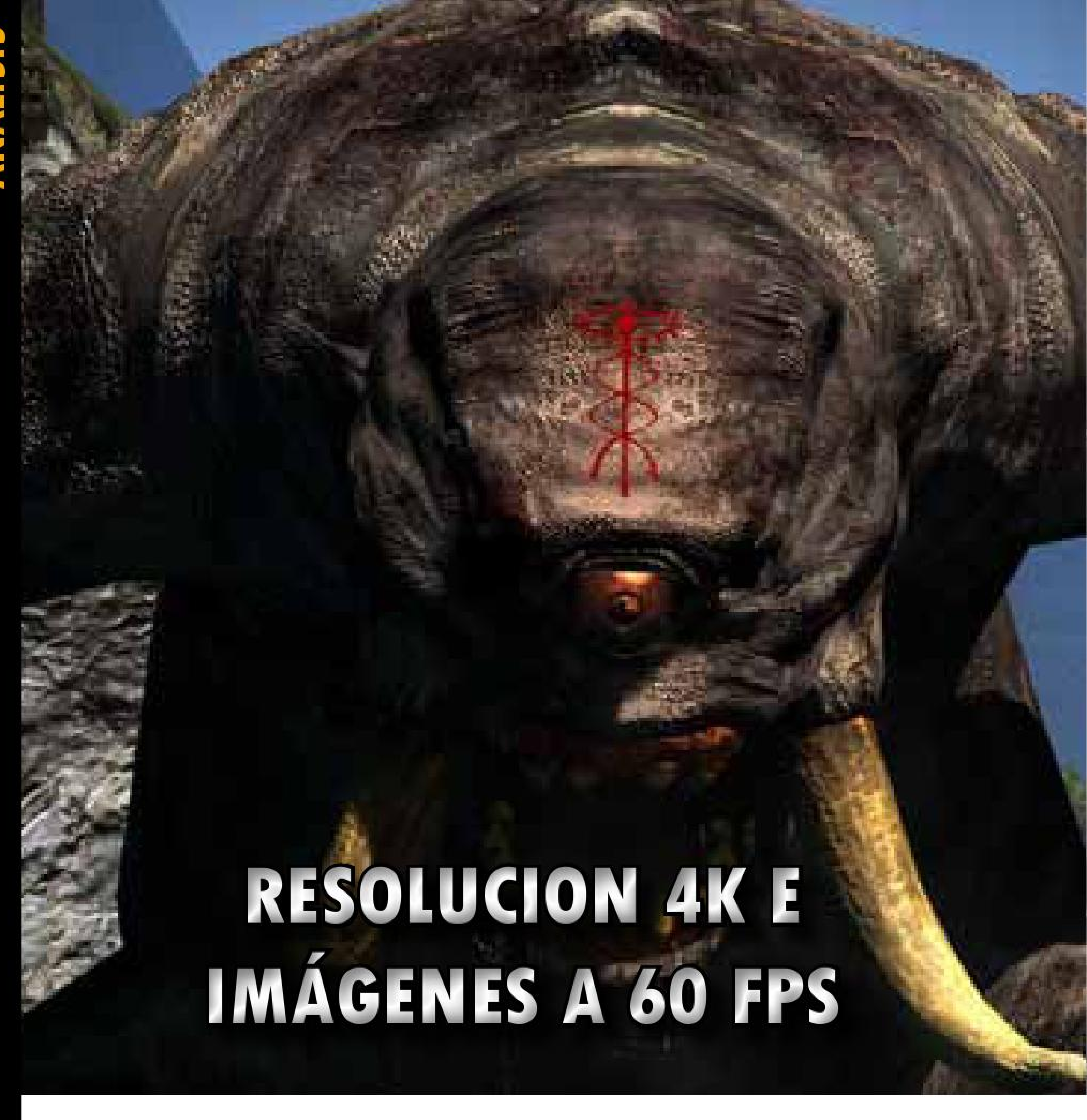
Una ventaja que tenemos ahora es que podemos compartir nuestros Peones online y obtener recompensas en forma de tesoros o consejos y pistas estratégicas, que nos servirán para acabar con los aterradores enemigos. Por si fuera poco, podemos pedir peones prestados cuando se requieran ciertas habilidades específicas para completar diversos desafíos de las misiones. Finalmente les daremos una puntación a cada peón, un bueno camino para diferenciar los buenos de lo que no lo son tanto.

El editor de personaje tiene muchísimas opciones y está muy completo, cumple con todo lo necesario para crear un



personaje totalmente a nuestro gusto. Un detalle a nombrar que no hemos visto en otros juegos es que tiene la posibilidad de elegir la postura y manera de andar, no es que esto vaya a hacer que la historia sea distinta ni que peleemos mejor pero bueno es una opción de que el movimiento de nuestro personaje se ajuste un poco más a lo que hemos pensado, para que este un poco más simétrico con las características que hemos predefinido. Con esto se consigue que nunca haya dos personajes que se parezcan, por lo que cada personaje será único. Los roles que podemos tomar con los personajes serán tres, un dps (daño por segundo) cuerpo a cuerpo, dps a distancia (usando arco), y dps con poderes mágicos (vamos, lo que viene a ser un mago o hechicero).

Durante el juego nos encontraremos todo tipo de enemigos, entre ellos algunos extraídos de la mitología



RESOLUCION 4K E IMÁGENES A 60 FPS

griega como puede ser la Quimera o el Grifo; y el modo de acabar con ellos será el mismo pero no la forma de hacerlo. Hay que tener en cuenta que cada enemigo tendrá sus habilidades y es posible que haya momentos en los que nos encontremos que los puntos fuertes de nuestro personaje tal vez también lo sean del rival por lo que aquí la estrategia toma un papel importantísimo. Por si todo esto fuera poco, tendremos que tener en cuenta que no nos encontraremos con los mismo monstruos si paseamos de noche o de día, ósea que dentro de cada zona tendremos un tipo determinado de bichos y además variará según en el estado del día que nos encontremos.

Si teníamos el juego original, exportaremos nuestros personajes y todos los datos guardados. Es una gran venta-

GENERO: ROL

PLATAFORMA: PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: CAPCOM



NOTA 8.6

DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

HISTORIA	9.0
GRAFICOS	8.8
MUSICA	8.7
JUGABILIDAD	8.9
TRADUCCION	4.1



REALIZADO POR ISA GARCIA

ja para ir directamente a las profundidades cavernosas. Evolucionaremos nuestros personajes con nuevas habilidades y grandes mejoras. Además de disponer de un arsenal más amplio.

Las grandes ventajas de este juego, después de tanto tiempo, y que haya llegado a pc, son sobre todo su gran resolución, pudiendo disfrutar del juego a 4k, de sus 60 fps y por supuesto de que cuenta con todos los contenidos descargables que salieron tras el lanzamiento. Si ya teníamos Dragon's Dogma obtendremos unos regalos, como son 100,000 cristales de falla, piedras de teletransporte ilimitadas y el pack Gransys Armour que consta de 6 nuevos trajes. ¿Qué otras cosas nos encontramos en esta edición para PC? Tendremos habilidades de nivel tres, con lo que mejorar nuestros personajes; más de 100 nuevos elementos de nuevas armas y armaduras de nivel alto; 14 nuevos personajes; y para los que les gusta escuchar las voces en su versión original, ahora podemos escuchar el juego en japonés.

En lo referente al idioma lo siento pero tengo que deciros que después de tanto tiempo no han querido incluir las voces en castellano, por lo que tendremos que conformarnos con los subtítulos en nuestro idioma.

CONCLUSIÓN

Dragon Dogma: Dark Arisen es un gran juego de rol y muy recomendado para los aficionados a este juego porque además de incluir muchos buenos detalles cuenta con el primer juego incluido y a un precio muy suculento.



UN FINAL FANTASY PARA LA PEQUEÑA DE NINTENDO

Final Fantasy Explorers es un Action RPG para 3DS con cooperativo, con muchos invitados y muchas horas de entretenimiento si decidimos hacerlo todo

En primer lugar me parece correcto decir que a pesar de ser un spin-off de la saga Final Fantasy, el nombre no alcanza las cotas de los otros juegos de la franquicia. Esto no quiere decir que sea un mal juego sino más bien que se podría haber aprovechado más de lo que se ha hecho. La historia del juego es muy sencilla y fácilmente olvidable. Nos encontraremos en un mundo donde las reservas de cristales son cada vez más escasas y nuestro papel es conseguir evitar una guerra por este recurso tan valioso y además conseguir el Gran Cristal de Amostra, la fuente de vida de este mundo. Empezaremos haciendo las misiones principales que a la vez sirven de tutorial del juego y tras estas ya podremos movernos libremente.



Básicamente nos encontramos con un juego de caza al estilo Monster Hunter. Comenzaremos en la ciudad de Libertas, que a lo largo del juego será nuestro centro neurálgico, pues es donde conseguiremos las misiones, compraremos o fabricaremos mejor equipo y adquiriremos nuestras habilidades así como las profesiones, que en este juego son 21 en total que iremos desbloqueando a lo largo del juego. Están disponibles los más emblemáticos de la saga Final Fantasy, como por ejemplo caballero, mago negro o mago blanco y además tendremos el Freelancer (que es con el que comenzaremos) con el cual podremos aprender habilidades de las otras clases excepto las únicas de cada una de ellas. Pero donde realmente cogen fuerza estas clases es en cooperativo (para un máximo de 4 jugadores) tanto online como adhoc local. Pues es este cooperativo la gran fuerza de este juego, en este modo es donde más nos divertiremos.



Una vez que salgamos de la ciudad podremos explorar todo un mundo, y tendremos mucho que encontrar dado que Final Fantasy Explorers es posiblemente uno de los juegos más completos y extensos respecto a la cantidad de contenido de una portátil. También podremos disfrutar de una jugabilidad muy asequible y llamativa (sobre todo jugando en cooperativo donde podemos hacer equipos que se compenetren). A lo largo de la aventura iremos cazando criaturas que más tarde podremos reclutar para que nos ayuden en los combates. Estas criaturas tendrán su propio nivel y habilidades, e incluso podremos fusionarlas para crear otras más poderosas. Además de criaturas normales también están los Eidolones (12 en total) y también podremos hacernos con su poder cuando están al 5 % de vida con un Crystal Surge llamado Encase y conseguiremos su Magicite, aunque su funcionamiento en



los combates es diferente. Si se asigna el Magicite de un eidolón a nuestro personaje, podemos invocar su poder en plena batalla a través del comando Trance que nos permite transformarnos en el Eidolon por un tiempo limitado y ejecutar un poderosísimo Crystal Surge (si se carga a tiempo). Además también podremos invocar personajes de la saga Final fantasy como Cloud, Squall o Yuna, entre otros (11 en total). Es importante aprovechar los Crystal Surge (funcionan como los límites de otros juegos de las saga FF). Estos nos ofrecen beneficios temporales como más probabilidad e golpe crítico o mayor alcance de las habilidades, hacernos invisibles o gigantes o darle propiedades mágicas concretas a nuestros ataques, pero esto no es todo pues si elegimos un hechizo compatible es posible que este evolucione y retenga permanentemente el beneficio adicional del Crystal Surge.

GENERO: ACCION \ RPG

PLATAFORMAS: 3DS

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: SQUARE ENIX



FINAL FANTASY EXPLORERS

HISTORIA	6.7
GRAFICOS	7.7
MUSICA	7.5
JUGABILIDAD	8.3
TRADUCCION	7.0

NOTA 7.5

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

RECOMIENDO QUE PROBÉIS UNA EL COOPERATIVO ONLINE

Gráficamente no destaca mucho. Si bien el estilo no está mal, no acaba de estar a la altura de lo que puede dar de sí la consola. El diseño de personajes destaca especialmente junto a los efectos especiales, pero los escenarios son algo vacíos y faltos de detalle. En el apartado sonoro nos encontramos en la misma tesitura, con sonidos de ataques y explosiones que cumplen su cometido y unas melodías que aunque reconocibles están carentes de la epicidad de otras entregas de la saga. Además viene solo en inglés y francés, y aunque no hay demasiados textos y son básicos sí que puede dificultar a algunos jugadores el acercamiento al juego pues estos están por todas partes.

CONCLUSIÓN

Final Fantasy Explorers nos puede dar unas cuantas horas de diversión pero acaba haciéndose pesado por las misiones repetitivas. Esto se palía bastante con el cooperativo pero si queremos hacernos con el 100 % del juego tendremos que echarle mucha paciencia. Tiene muchas opciones de personalización y podemos hacer muchas combinaciones en los combates con las clases, habilidades, equipo e invocaciones.



NUEVOS MAPAS Y COMENZAMOS LA AVENTURA ZOMBIE

El primer dlc del shooter multijugador más vendido en 2015 ve la luz para Playstation 4 pero ¿Qué nos trae esta extensión del juego?

Resumiendo un poco podemos decir que Awakening nos hace llegar cuatro nuevos mapas multijugador, incluyendo la reinvención del mapa Hijacked y por si fuera poco una nueva aventura Zombie con el reparto de Origins.

Seguro que lo que más os interesa es conocer como son los nuevos mapas, así que comenzaré contando donde se centra cada uno y algunas características sobre ellos.

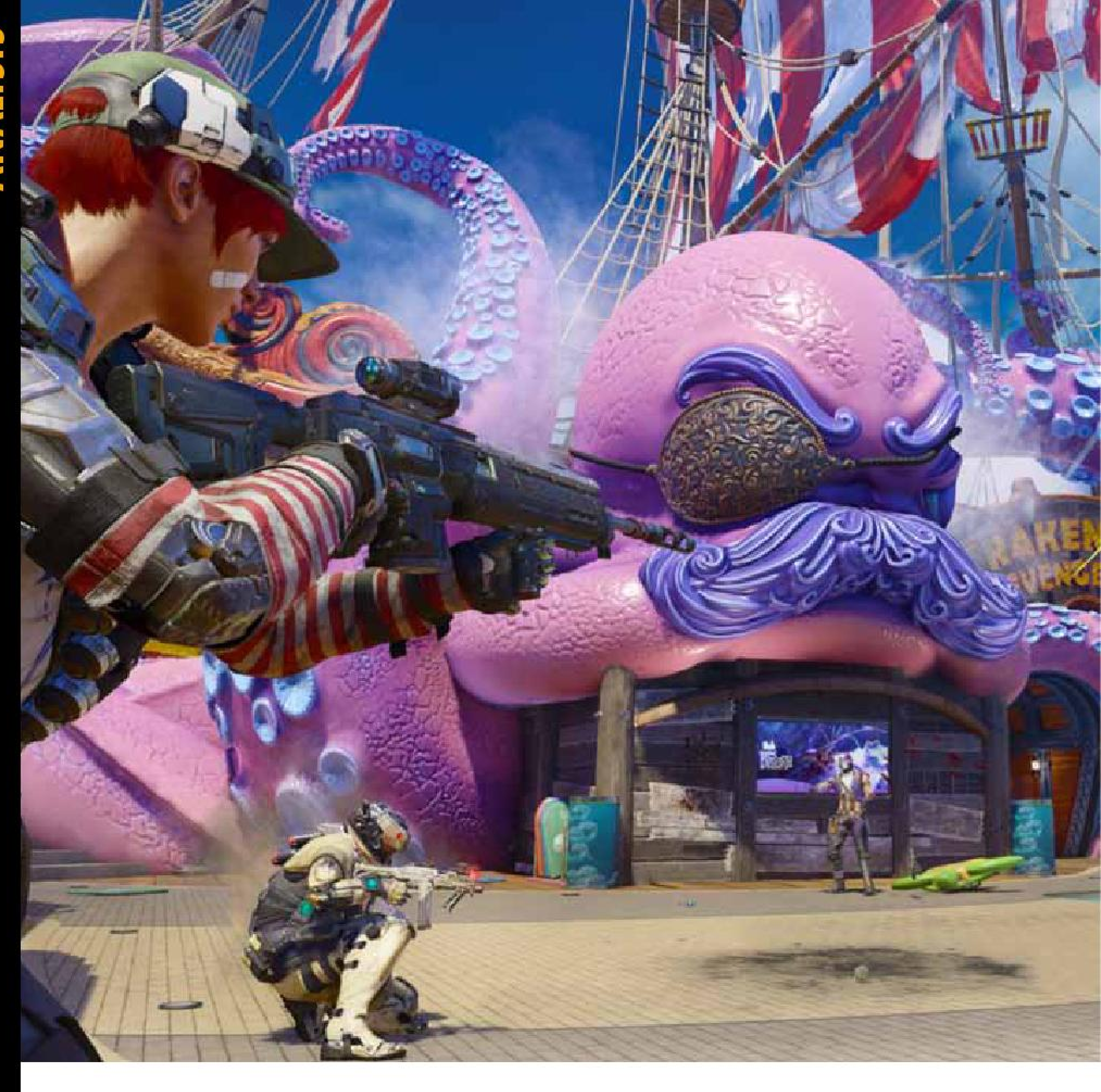
Skyjacked: Nos sitúa en las alturas de Zúrich, siendo una versión reinventada del popular mapa Hijacked, de Call of Duty®: Black Ops II, segurísimo que los seguidores de la saga os acordáis de él. La gran ventaja esta vez es que con el nuevo sistema de movimiento de



Black Ops III, se nos brinda la oportunidad de explorar el entorno de formas diferentes, manteniendo el mismo estilo de juego que ya tenía. Como ya sabéis el mapa en el que se basaba nos movíamos por un yate, teniendo siempre que hacer jugadas rápidas, hacer un gran uso del cuerpo a cuerpo y nada de campeo. Pues ahora estaremos en una nave pero las características con las que nos encontraremos serán similares.

Splash: Nos vamos al agua, más o menos,… Una lucha constante en este parque acuático abandonado, un escenario colorido repleto de toboganes de agua, un barco pirata hundido y un río de aguas lentas. ¿Lo mejor del mapa? Que está diseñado para conducir un flujo abierto de combate, con numerosas oportunidades para el juego debajo del agua. Este mapa se puede considerar de tamaño medio.

Gauntlet: El más completo y variopinto de todos. Contamos con tres ambientaciones diferentes (una jungla salvaje, una zona ártica bajo cero



y un paisaje urbano lluvioso). Gauntlet representa la filosofía central del mapa clásico de tres carriles de Treyarch. Este mapa es muy grande, y por ello, justo al contrario que en Skylacked, nos veremos mucha parte del tiempo buscando enemigos y por supuesto, será el escenario clave para los más camperos.

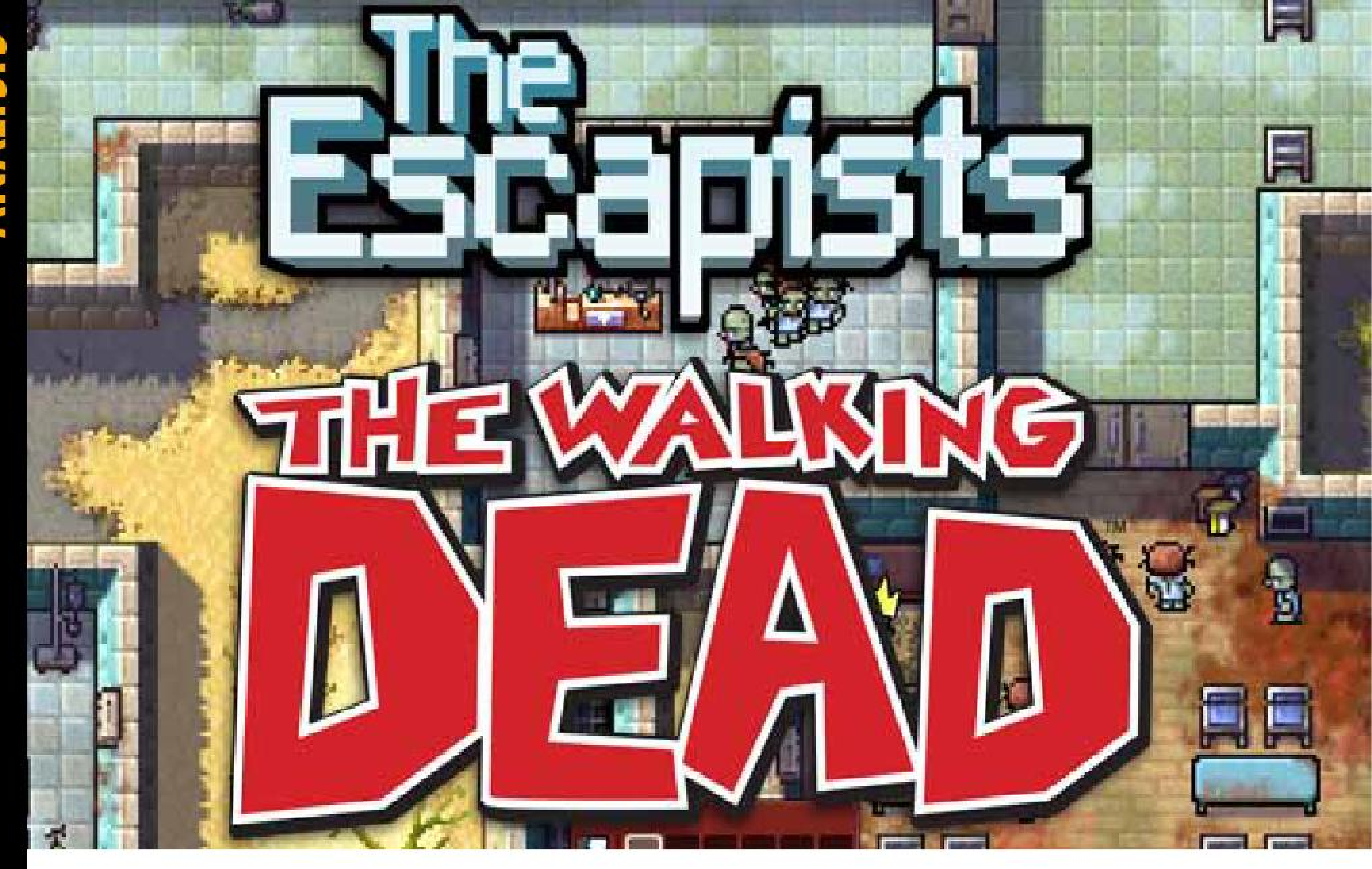
Rise: Ubicado a las afueras de Zúrich en medio de la construcción de un campus de investigación de Coalescence. El mapa tiene varias zonas, cada una con estilos de juego claramente diferenciados. Si Gauntlet era muy grande, este es enorme. Un mapa donde perderse será fácil y donde gastar mucho tiempo buscando enemigos será uno de los problemas. Con este mapa perdemos el frenetismo que nos suele ofrecer CoD.

En complemento a los mapas citados tenemos el primer capítulo de la aventura Zombies con Der Eisendra-



che retomando la historia donde acabó The Giant. Ambientado en un castillo medieval en Austria durante la Segunda Guerra Mundial donde tendremos a los cuatro personajes de Origin: Richtofen, Nikolai, Takeo y Dempsey. ¿Algo de historia sobre este capítulo? El castillo fue construido sobre un lugar maldito, escenario de horrores inexplicables, donde se han encontrado recientemente depósitos masivos de Elemento 115. Pronto se descubrirán varias sorpresas inesperadas, mientras sobreviven a las hordas de muertos vivientes. Un argumento suculento para comenzar con esta gran parte inseparable de los Black Ops, los Zombies.

Si lo que buscabais era aumentar vuestro arsenal o conseguir nuevas mejoras, no es el caso, en este dlc no nos encontraremos armas extras ni ningún tipo de mejora para nuestros soldados.

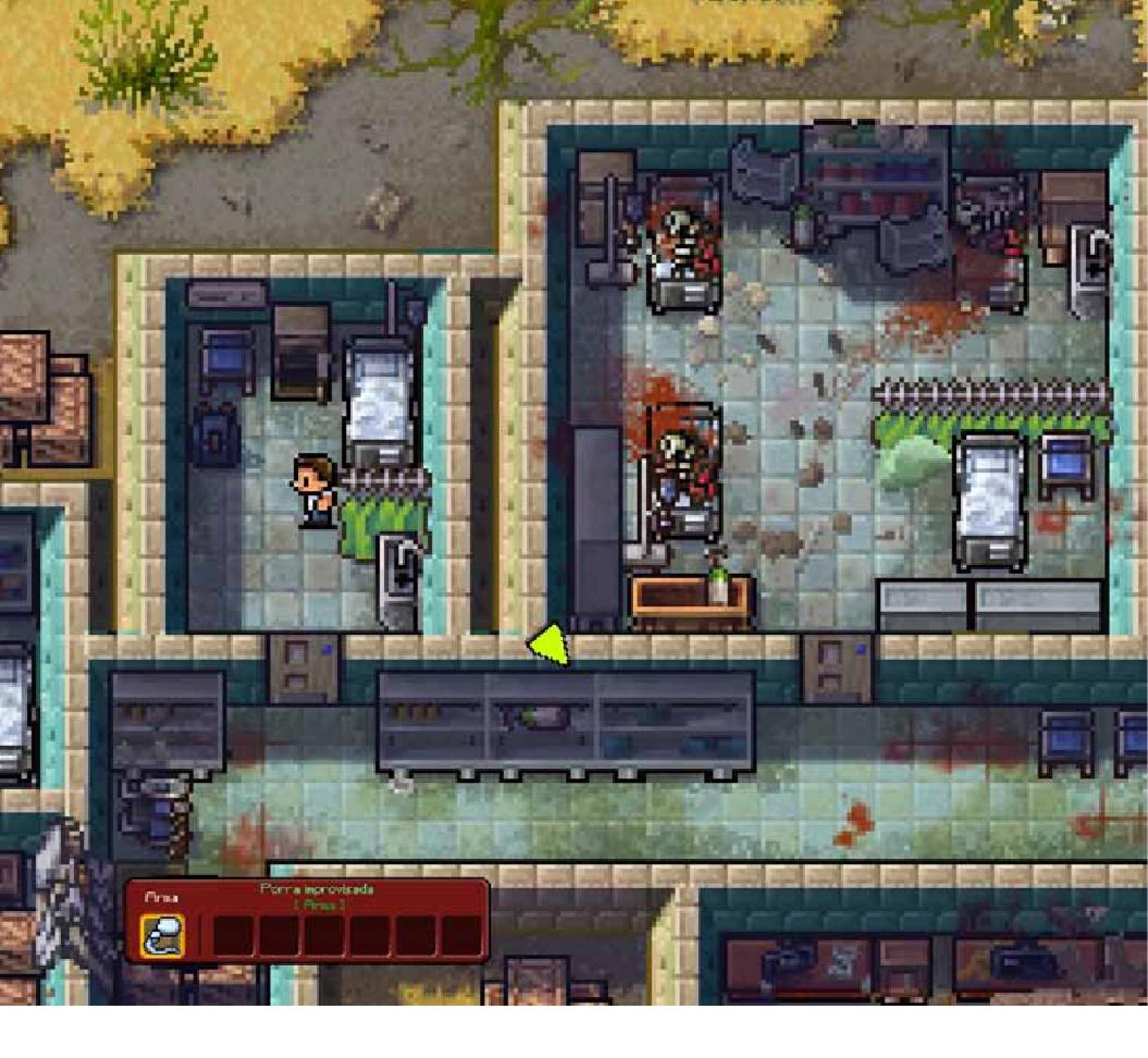


LA RUTINA DEL APOCALIPSIS ZOMBI

A principios de año nos encontrábamos con The Escapist, un juego estilo retro en el que teníamos que escapar de distintas prisiones a la vez que vivíamos como un preso normal, y ahora Team 17 y Mouldy Toof Studios nos traen la "secuela" aunque no continuaremos en prisión y el sistema de juego ha cambiado un poco

The Escapist: The Walking Dead ha tomado la historia de la famosa serie The Walking Dead para ponernos en las distintas situaciones que Rick Grames ha vivido en los comics (Woodbury, el hospital, Alexandria o la prisión de Meriwether entre otros).

En esta entrega al igual que en su predecesor tendremos que realizar tareas



cotidianas del día a día, que nos servirán para mejorar nuestras capacidades, como la fuerza, la velocidad, etc. y para mantener alejados a los zombis de la entrada, y resulta imperativo hacerlas, porque si no, el medidor de amenaza zombi aumenta, hasta que finalmente consiguen abrirse paso y matar a todos los supervivientes.

Las tareas que tendremos que realizar son muy variadas: desde leer libros para aprender a construir cosas o ir al gimnasio para ponernos fuertes hasta hacer reuniones con el grupo, pasando por hacer la colada entre otras.

Todas estas tareas no solo nos permiten mejorar para poder enfrentarnos mejor a los caminantes, sino que también mejoran nuestra relación con los compañeros. Estos nos acompañaran en nuestras misiones de exploración y si nos hemos ganado su confianza nos cubrirán las espaldas. Lo que si sigue intacto con



PODREMOS VER ESCENARIOS QUE YA CONOCEMOS DE LA SERIE DE TELEVISIÓN Y EL CÓMIC

respecto a The Escapist es la fabricación, cosa que al haber cambiado relativamente el concepto del juego podrían haber eliminado. En este juego podremos fabricar tanto armas para defendernos como herramientas que nos faciliten la vida.

Tampoco ha cambiado el aspecto visual, pues seguimos teniendo ese aire retro con todo pixelado y una vista cenital que nos permite tener un buen campo de visión.

Lo que destaca sobre todo es su apartado sonoro pues podremos escuchar las sintonías de The Walking Dead con melodías de 16 bits y además viene totalmente traducido al español (textos pues no hay voces).

Pero no todo es bueno, si bien tenemos que realizar tareas estas pueden hacerse tediosas. Además las relaciones han perdido fuerza con respecto a su predecesor, ya que la mayoría de



SALVA A TUS AMIGOS O PASARÁN A ENGROSAR LAS FILAS DE LOS CAMINANTES

las situaciones podremos resolverlas solos sin ayuda de los compañeros. Respecto a las opciones de creación si bien es bueno que no hayan cambiado también tiene su contrapartida y es que no vemos una evolución destacada y los objetos que fabriquemos no sorprenden. La evolución tampoco la vemos en su apartado técnico, ya que a pesar de la inclusión de los zombis en muchas ocasiones nos dará la sensación de estar jugando al mismo juego, lo cual no es un gran aliciente.

CONCLUSIÓN

Si te gustó The Escapist y te quedaste con ganas de más, The Escapist : The Walking Dead te gustará, debido al aumento de dificultad paulatino, aunque como ya he dicho si no fuiste un gran fan tampoco lo serás de este debido a la rutina diaria y a la falta de innovación. En definitiva, un título que no destaca mucho pero que al que tal vez queráis darle una oportunidad.



NOS PONEMOS AL MANDO DE UNA EMPRESA FARMACÉUTICA

Hace un año que Big Pharma comenzó a desarrollar sus medicamentos por todo el mundo, y tanto ha sido su éxito que desde ahora lo tenemos disponible en castellano

Seguro que muchos de vosotros no conocíais este juego, yo misma me he sorprendido al saber de él, eso sí, cuando comencé a jugar al juego, vi como pasaban las horas y horas en el reloj mientras creaba mis fábricas y medicamentos para todo el mundo.

El tema que nos trae el juego parece aburrido a simple vista, porque gestionar una empresa farmacéutica no parece que sea un trending topic en los géneros de los videojuegos, pero por eso mismo el hueco que hay ha sido bien aprove-

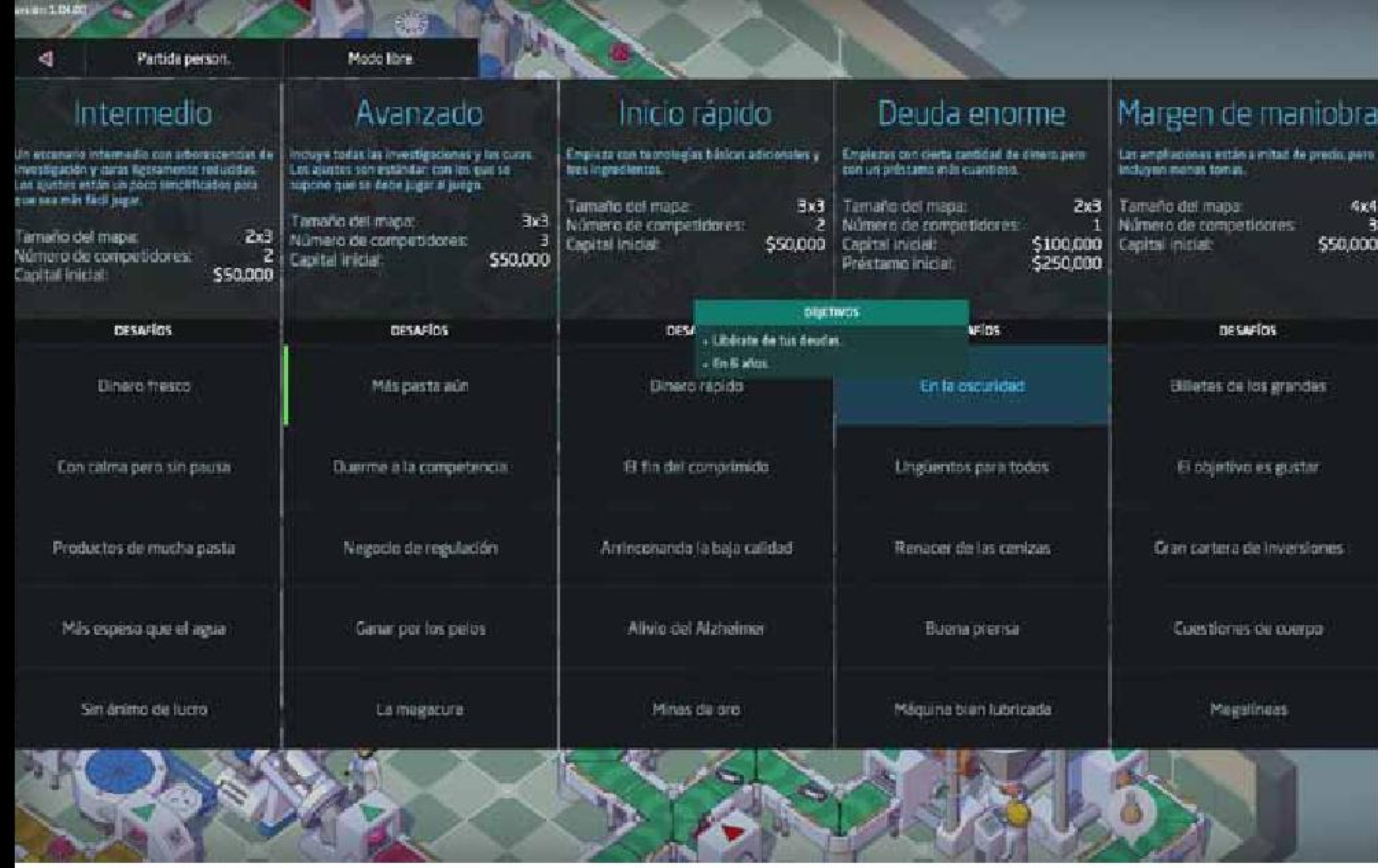


chado con Big Pharma. El juego está diseñado de tal manera que será entretenido a la vez que adictivo, brindándonos una experiencia muy satisfactoria.

Big Pharma es un juego de simulación y estrategia, en el cual desempeñaremos el papel de dueño y señor de nuestra propia farmacéutica, donde fabricaremos remedios para las diferentes enfermedades.

El comienzo no será del todo sencillo porque el tutorial que nos encontramos no es de los mejores que he visto, haciendo un poco pesado en algunos momentos, aunque una vez terminado la cosa se pondrá un poco más a nuestro favor.

Las misiones son interesante, encontrándonos a veces en la bancarrota, e incluso con un tiempo determinado recaudar el dinero necesario para salir victoriosos, y muchas de las veces a toda costa, sin importar realmente el resultado en el consumidor. Un consejo es que penséis bien la organización



de las máquinas para fabricar los medicamentos porque los espacios son limitados y en muchas ocasiones nos encontraremos con situaciones en las que nos arrepentiremos de cómo están o que quisiéramos más metros para ampliar la empresa. Si es verdad que podremos reubicarlas, y algo es algo porque si no sería un completo caos.

No solo de fabricar se trata el juego. Antes de fabricar algo nuevo, habrá que innovar, desde buscar nuevos ingredientes hasta disponer de máquinas punteras que nos sean de utilidad para fabricar esos nuevos medicamentos que necesitamos.

En ciertas ocasiones nos dará a pensar cómo funcionan realmente las farmacéuticas en la realidad, aunque no nos confirma nada por supuesto, pero a más de uno, después de unas cuantas partidas se lo pensará dos veces eso de ir a la farmacia a comprar un medicamente tan simple como un paracetamol. ¿Y esto porque? Creamos medicamentos que solventen problemas, los mejoraremos añadiendo ciertos ingredientes para ser más potentes y dar mejores resultados, pero… llegan los efectos secundarios. Estas cosas hacen que los consumidores puedan no comprar estos medicamentos por miedo a lo que pueda pasar. Si queremos inflar nuestro bolsillo nos pensaremos si mejorar nuestro producto, o dejarlo como estaba y seguir ganando más pelas, pero claro, a consecuencia de que los más enfermos no consigan curarse.

Para concluir, y para daros un alegría

TU DECIDES SI SALVAR AL MUNDO O TU EMPRESA



final. Podemos confirmaros que el juego está en castellano, todos los textos, y todas las opciones del juego que están traducidas a nuestro idioma, y es una buena noticia porque sin ello sería un poco costoso seguir el hilo de todo para los hispano hablantes.

CONCLUSIÓN

Big Pharma nos ha gustado, es un original simulador con toques arcade de manera que equilibra el entretenimiento con las funciones de empresario dueño de una farmacéutica. Mejorable en algunos aspectos como los gráficos, pero le perdonaremos por llegarnos por fin en castellano.



UNA HISTORIA DIVERTIDA

Todos los tipos de juegos tienden a evolucionar, generalmente mezclándose con otros géneros y eso es lo que tenemos con Hero Defense - Haunted Island. Se trata de un Indie Tower Defense pero con toques de Rol, lo que le proporciona un espectro más amplio de posibles jugadores

Con el fin de destruir al más poderoso vampiro del mundo, un equipo de cazadores deberá empalar, acuchillar, rasgar y quemar a través de legiones de muertos vivientes empeñados en dominar el mundo.

Hero Defense - Haunted Island desafía a los aficionados de MOBAs, juegos de rol y juegos de Tower Defense para maniobrar estratégicamente sus héroes mejorables y destruir hordas de siniestras criaturas.

El funcionamiento de los Tower Defense es sencillo: Tenemos una ruta por la que los enemigos pasarán y nuestro objetivo es eliminarlos antes de que lleguen al centro, que, en el caso que nos ocupa, será donde se encuentren los aterrorizados aldeanos que tenemos que proteger. Para ello dispondremos de nuestros



héroes, que tendrán que ir moviéndose por determinados sitios para poder eliminar a las hordas de no muertos.

Hasta aquí todo normal, pero lo que le da un aliciente distinto es la personalización de los Héroes, que irán subiendo de nivel en cada pantalla y aprendiendo nuevas habilidades que los harán más efectivos contra el Conde Necrosis y sus hordas de criaturas. Cada uno tendrá su propio árbol de habilidades. Estas habilidades podrán ser reseteadas cuando necesitemos y las podremos ir mejorando a la par que subimos de nivel la academia donde las aprendemos, al reconstruir la aldea.

Dispondremos de 5 héroes y cada uno será efectivo contra un tipo de enemigo. En la pantalla de juego los podremos diferenciar porque cada uno tiene un color distinto y los caminos por los que vienen los enemigos se iluminaran del mismo color que el del héroe contra el que sean débiles.

Tendremos una buena variedad de enemigos que también tendrán sus habilidades propias. Algunos serán estándar, pero otros tendrán regeneración de vida, mayor velocidad o escudos, entre otras.

Cuando eliminemos a los enemigos podremos recoger el oro que hayan soltado,



que nos servirá para mejorar a nuestros personajes, así como reparar nuestra aldea. Además cada enemigo eliminado soltará un alma que se irá sumando a un contador, y cuando tengamos suficientes almas podremos invocar a otro héroe que nos ayude o subir de nivel a uno de los que ya tengamos. Cuando subamos de nivel a un personaje aumentaremos su daño y velocidad y además ganaremos una habilidad diferente dependiendo de la runa que tengamos activada (las runas las obtenemos de la forja del pueblo una vez que este reparada).

Dispersados por el mapa también encontraremos santuarios que potenciarán a nuestros héroes con más velocidad o daño, y estos pueden ser genéricos o para un héroe especifico.

También podremos utilizar durante las partidas hechizos que iremos desbloqueando a medida que avancemos en nuestra aventura y pueden causar ralentización o daño, etc. Respecto a los escenarios nos encontramos con bastante variedad y de muy buena calidad. Se trata de un juego muy vistosode estilo cartoon (que nos recuerda al clásico Medievil), con buenos modelados tanto de los enemigos como de los personajes. Además las luces también tienen una gran calidad (y no, no voy a decir para ser un indie, porque estos están demostrando por sí mismos que no tiene que ser un triple A para impresionarnos con sus gráficos).

En el apartado artístico tampoco podemos tener quejas, pues si bien no hay una gran variedad, sí que tenemos una muy buena calidad. Lo que sí ha sido cuidado al detallo son los efectos sonoros. Podremos escuchar de todo desde grillos, el oleaje del mar e incluso el ruido que causan los huesos de los esqueletos. También tenemos el juego traducido a nuestro idioma, aunque solo en los subtítulos y la interfaz, porque las voces están exclusivamente en inglés.

CONCLUSIÓN

En definitiva, un Tower Defense diferente que puede atraer a un gran número de jugadores. Desde mi punto de vista merece la pena probarlo si eres fan del género.



NOT A HERO

Not a Hero es un título con personalidad propia y con un sentido del humor muy característico.

Nos pondremos en la piel de diversos personajes que trabajan para BunnyLord en su campaña para ser alcalde. Ya podéis intentar imaginaros todo lo que vamos a tener que hacer, matar a todo aquel que se interponga en la candidatura.

El argumento es divertido y nos dará la posibilidad de utilizar diversos personajes que podremos ir desbloqueando en





cuanto vayamos avanzando, cada uno con sus características propias que nos permitirán pasar mejor algunas misiones.

Sin embargo, no os creáis que va a ser fácil, moriremos muchas veces y nos darán ganas de dejar el juego, pero las ganas de jugar nos harán seguir intentándolo. Acción por doquier todo el rato, en el que de vez en cuando se pausa para darnos unos diálogos muy humorísticos y raros entre los personajes.

Las misiones se desarrollarán en 2D, y nuestro personaje podrá saltar y disparar. Como coleccionables tendremos el rescate de los rehenes.

Gráficamente podemos ver tiene el pixel art característico que no impresiona, pero que después junto al conjunto de el juego en sí, es lo que menos importancia tiene, puesto que la diversión que se nos presenta nos harán pasar horas de diversión.

Podremos dedicarle tiempo al juego, la opción de volver a elegir las misiones y recuperar los coleccionables que nos faltan utilizando otros personajes le da un añadido bien aprovechado.

Not a hero es un título frenético lleno de toques humorísticos que te hará sufrir entre disparos.



CONSTRUYE EL BARCO MÁS TEMIBLE DE TODA LA MAR

Tras su éxito en Steam, Pixel Piracy de 505 Games junto a Quadro Delta hace su desembarco en consolas, concretamente en Playstation 4 y Xbox One

Nada más arrancar este Pixel Piracy encontramos, como su propio nombre nos hace intuir, unos gráficos pixelados pero muy atractivos con un estupendo colorido que nos hace sentir realmente en una isla, el mar con sus ballenas y el cielo con sus nubes no tienen desperdicio, al igual que las caribeñas islas repletas de frondosas palmeras. Pero antes, ¿qué es y de que va Pixel Piracy? Pues bien, nos pondremos en la piel de un temido pirata el cuál entre sus diversas funciones deberá construir su propio barco, personalizarlo para posteriormente echarlo a la mar y descubrir mundo, tesoros y más de un enemigo. En el juego podemos personalizar todo, desde el comienzo que daremos forma a nuestro entrañable piratilla, eligiendo



su vestimenta, pelo, sombrero, rasgos faciales, colores, etc. Aunque estemos ante unos gráficos pixelados la cantidad de detalles de personalización son totalmente apreciables y muy buenos.

Lo mismo pasa con el barco, deberemos ir construyendotodotipo de compartimentos para ir haciéndolo mejor y más atractivo. Una vez estemos listos deberemos reclutar nuestros primeros tripulantes, ¿y donde mejor que para encontrar y contratar a unos valientes piratas?, efectivamente, en la taberna. Una vez los tengamos en el equipo les podremos dar órdenes y mandarlos a un determinado punto para que realicen alguna tarea o que luchen así facilitándonos el trabajo. No los tengas esclavizados o se enfadarán, tendrás que estar atento a sus necesidades como el hambre que tienen o el tiempo que llevan sin cobrar, más vale que les des su parte del botín y que siempre dejes comida preparada en el barco para que se alimenten, también tendremos que prestar atención a su moral, si esta baja nada mejor que llevarlos de nuevo



a la taberna y que recuperen el espíritu.

También deberás darles trabajo y roles como por ejemplo quitar las cagadas de pájaros que harán ensuciar nuestro buque. Además podrás hacerles mejores piratas dándoles puntos de habilidad que iremos adquiriendo en el desarrollo de nuestra historia. Pixel Piracy tiene un toque RPG amplio en el que al igual que hablábamos antes sobre los puntos de habilidad de nuestros compañeros de viaje, nosotros no seremos menos, ganaremos también habilidades que debemos adquirir mediante el clásico árbol de desarrollo.

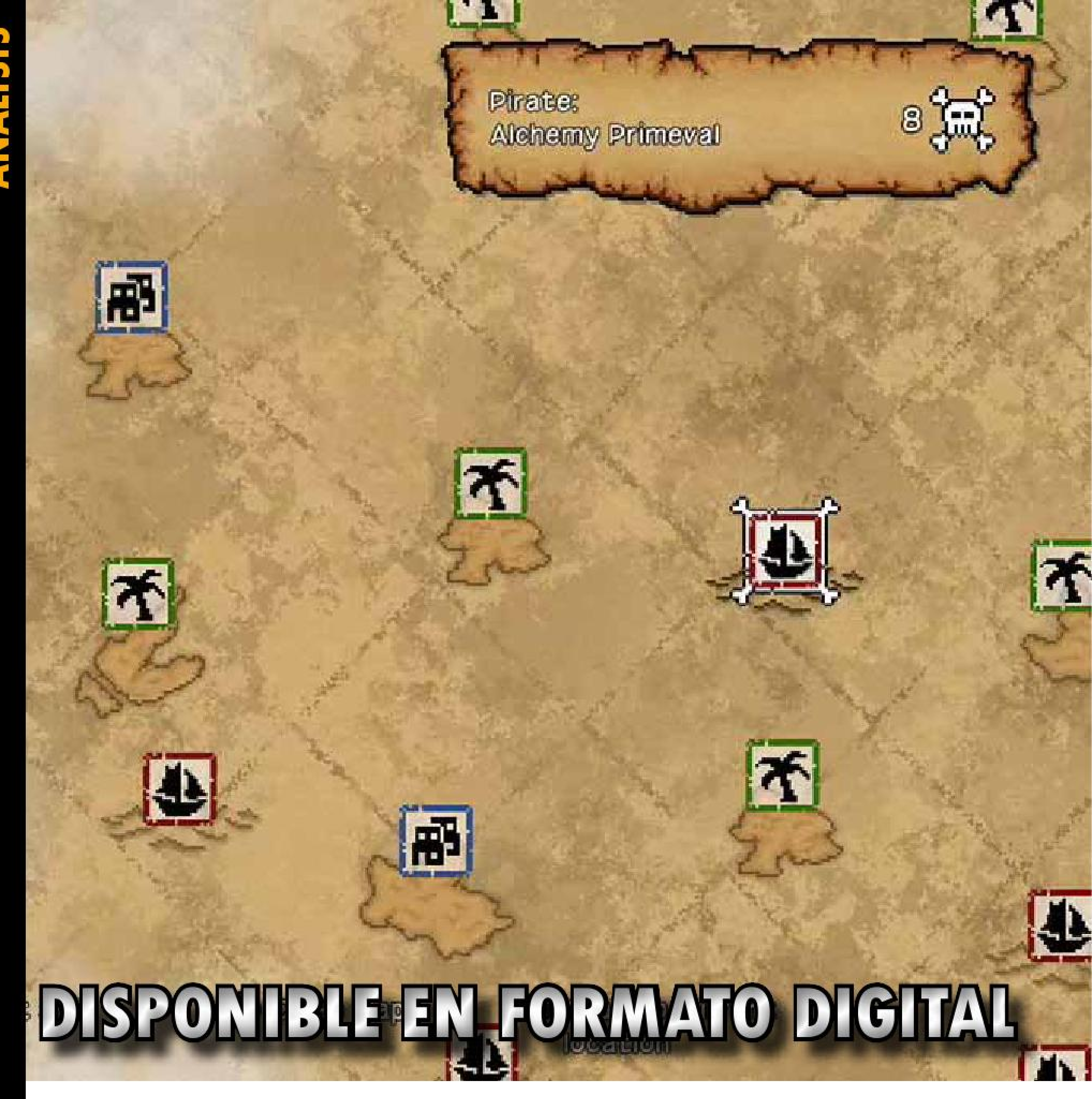
Mejorar el equipo será parte clave también en la aventura para poder tener mejor ata-



¡AL ABORDAJE!

que por ejemplo, compraremos hachas, nuevas espadas y muchos más materiales en las tiendas de la isla principal.

El transcurso del juego será un mundo abierto de desplazamiento hacía izquierda o derecha, para elegir un destino seleccionaremos en el mapa a que ubicación queremos desplazarnos y nuestro barco aparecerá allí. Una vez desembarquemos en nuestro destino nos moveremos libremente por sus escenarios, buscando y saqueando tesoros o luchando contra los habitantes o bichos que hayamos encontrado en tierra firme. Aunque también está la posibilidad de encontrar en alta mar a otros piratas y decidir si les abordamos y hacernos con su botín o simplemente dejarlo pasar y seguir un camino pacifico.



El apartado sonoro es muy peculiar y bastante bueno, tendremos canciones súper caribeñas o temas de guitarra totalmente marineras, aunque eso sí, algo repetitivas. Por lo general toda la musiquilla como las expresiones de los personajes serán algo cómicas generando que soltemos más de una sonrisilla.

El juego está totalmente en castellano, cosa muy positiva como siempre y por partida doble teniendo en cuenta que para situarnos bien en el juego deberemos estar bien atentos a los tutoriales principales ya que nos explica el funcionamiento de cada menú. Además el título no cuenta con voces habladas por lo que no precisa de doblaje.

Pixel Piracy es un buen juego que amplia muchísimo los horizontes más allá del típico juego de plataforma con des-

GENERO: PLATAFORMAS

PLATAFORMA: XBO, PS4, PC

DISTRIBUIDORA: 505 GAMES

DESARROLLADORA: QUADRO DELTA



PIXEL PIRACY

HISTORIA	7.7
GRAFICOS	7.8
MUSICA	7.9
JUGABILIDAD	8.0
TRADUCCION	9.0

NOTA 8.0



REALIZADO POR ANGEL CORRALES



plazamiento horizontal, el adentrarse en un desarrollo y evolución de personajes con formato RPG le hace ganar mucho atractivo a una aventura entretenida.

Ya lo tienes disponible en Playstation Store y Xbox Live de forma digital y a un precio de 14,99€.

CONCLUSIÓN

Pixel Piracy gustará a los amantes de los juegos de desplazamiento horizontal, rpg y quién busque pasar un buen rato en general. Nos proporcionará grandes ratos de entretenimiento y nos hará sentir un auténtico pirata rodeado de bellas islas. La posibilidad de personalizar y mejorar el barco, así como el desarrollo de los personajes se convierten en puntos clave de esta aventura.

Terraria llega por fin a la portátil de Nintendo en el que tendremos infinitas posibilidades para crear a nuestros gustos nuestro mundo. El objetivo del juego es excavar, construir y luchar en la que se nos interpondrá numerosos retos.

No contiene un argumento, simplemente nos sueltan en mitad de la nada y a partir de ahí nos buscamos la vida. Algo que no puede llegar a toda clase de jugadores que esperan que se desarrolle en unos acontecimientos.



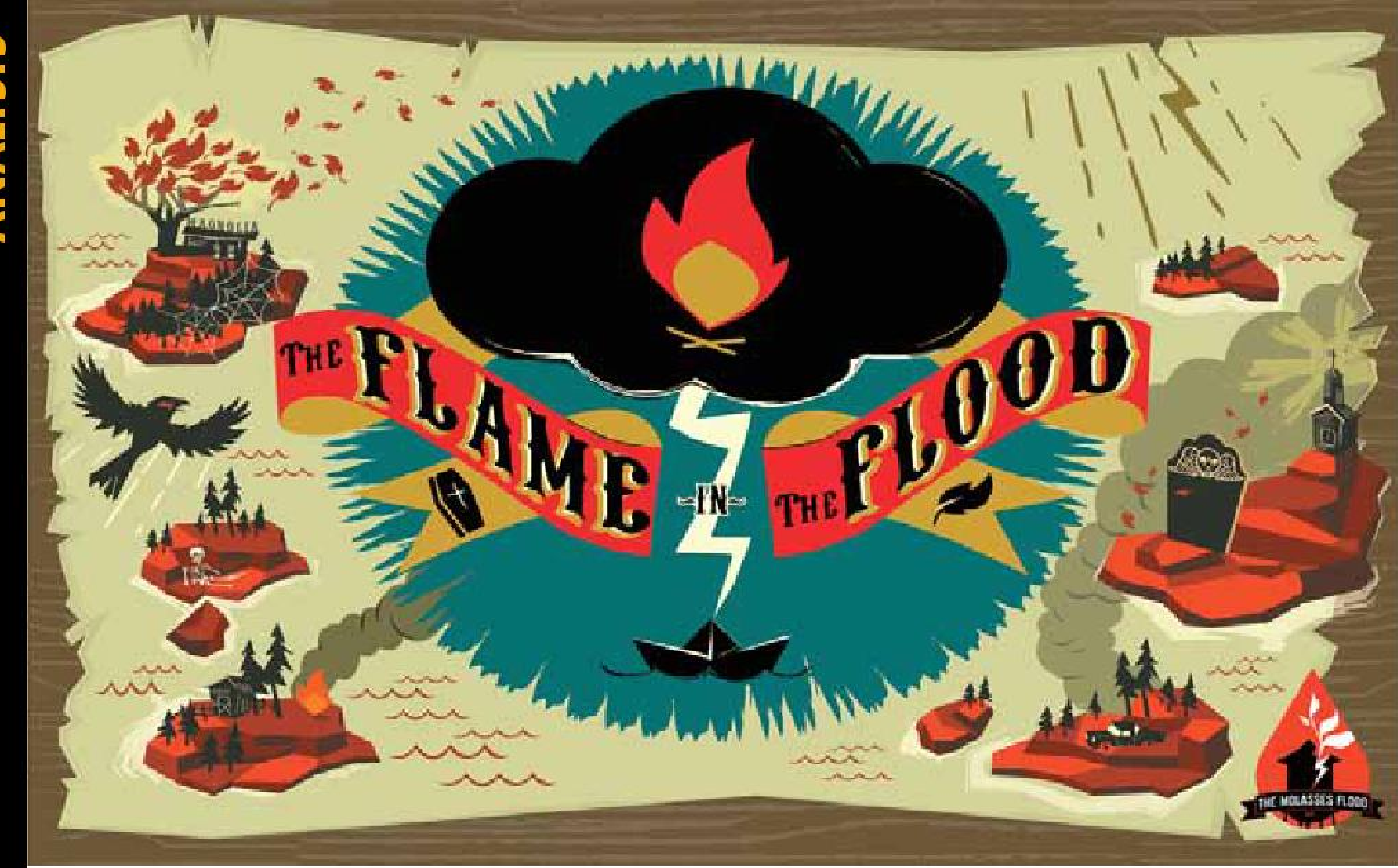


Conseguiremos diferentes materiales dependiendo de cómo interactuemos con el mapa, hay unos 100 tipos deferentes de bloques que nos permitirán construir una casa con su respectivo mobiliario, como nuevas armas con las que enfrentarnos a nuestros enemigos. Con unos gráficos muy retros, tenemos la posibilidad de acercar más la cámara, la cual nos permitirá ver todo dividido en cuadrados que servirá de guía a la hora de la construcción.

Por la noche tendremos que andar con cuidado, porque nuevas criaturas, como los zombies querrán acabar con nosotros, por eso es importante construir pequeños hogares para permanecer en paz. Terraria cuenta con modo multijugador, tanto offline como online, en el que podrán unirse hasta 3 jugadores en nuestro mundo, lo que puede generar aún más diversión. Los mundos se forman de un modo aleatorio, de este modo además podremos tener en distintas ranuras de guardado varias partidas.

Con gran contenido, podremos estar durante horas jugando y creando en el que tendremos que utilizar todos los medios posibles para seguir adelante, un reto para el jugador, en el que se convierte en clara supervivencia.

Terraria es un título un tanto especial que no llegará a todos los jugadores, horas de contenido y de exploración. Dedicado especialmente a los jugadores que les encanta construir libremente.



SOBREVIVE AL FIN DEL MUNDO EN ESTA BELLA PERO DESAFIANTE AVENTURA

Viaja a pie y en balsa por un rio generado proceduralmente mientras buscas recursos, creas herramientas, curas para las enfermedades, evades a las más feroces criaturas salvajes y lo más importante, mantenerte por delante de las lluvias que están por venir. Todo esto es lo que tendremos que hacer en The Flame in the Flood.





Con este juego nos encontramos ante una propuesta algo diferente de los juegos de supervivencia que están de moda estos últimos tiempos. The Flame in the Flood nació en Kickstarter apoyado por una gran cantidad de usuarios, pasando a formar parte más tarde de los juegos Early Acces de Steam y finalmente ya ha salido completo en la plataforma digital de Valve. Ambientado en un futuro en el que una inundación de proporciones bíblicas ha arrasado los Estados Unidos, empezamos cuando Esopo, un perro que esta junto a su dueño muerto decide ir a buscar compañía y cargando con la mochila de su antiguo propietario va a dar con nuestra protagonista, Scout. Nuestra aventura comenzará en ese momento, en una pequeña isla con muy pocos recursos, por lo que decidiremos tomar una embarcación, y los dos juntos, viajar corriente abajo, pasando por diferentes islotes que contengan lo que necesitamos. Pero no será fácil, porque tendremos que luchar contra el hambre y la sed, además de las enfermedades y por si esto fuera poco también contra los animales salvajes que podamos encontrar.

En nuestro viaje nos encontraremos granjas olvidadas, ciudades anegadas, bosques tenebrosos, todo para poder



conseguir unos pocos recursos cada vez.

Los primeros momentos de juego pueden ser algo tensos, sobre todo porque no sabemos cuándo nos vamos a encontrar con un lobo o un jabalí que nos ataque, y además sin saber demasiado exceptuando la poca información que hayamos encontrado en los carteles que hay por la zona. Pero no solo tendremos que tener cuidado de nosotros mismos, sino también de nuestra balsa porque si esta recibe demasiados golpes acabará destruida y si no la reparamos (o no tenemos los materiales para hacerlo) estamos perdidos. Tendremos que ser cuidadosos con lo que recolectemos por que la capacidad de inventario es limitada y por desechar algo que no nos parecía útil en su momento podemos perder la vida más adelante. Para almacenar todo tendremos tres opciones. La mochila que amablemente Esopo nos entregó al principio del juego. A su vez Esopo también lleva una pequeña mochila. Por último tendremos el cofre que está en nuestra balsa. Pero para construir la mayoría de cosas necesitaremos una hoguera (la cual también tendremos que construir (pues en la mayoría de islas no hay hogueras) y por supuesto llevar los materiales encima, por lo que si lo dejamos en la balsa tendremos que ir a buscarlos.



Las recetas que podremos hacer se irán desbloqueando a medida que obtengamos los materiales necesarios para construirlas, y cabe decir que tendremos una gran variedad tanto de recetas como de materiales. Además muchos de los materiales servirán para varias recetas por lo que tendremos que dar prioridad en muchas ocasiones a la supervivencia por encima de la defensa o viceversa. También encontraremos misiones secundarias en los buzones que encontraremos por la zona, que nos darán recursos extras como por ejemplo una hoguera cuando construyamos ciertas herramientas. Estas misiones son variadas y ofrecen cierto sentido de progresión más allá del viaje rio abajo, los cambios climatológicos, el ciclo de día y noche o los contadores de millas recorridas y días sobrevividos, que por supuesto nos dan una gran sensación de avance. Un punto a favor que tiene el juego es que cada partida será diferente ya que el rio por el que navegamos será aleatorio cada vez que comencemos. Pasando al tema gráfico destaca el trabajo artístico del juego con un as-

GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PC, XBO

DISTRIBUIDORA: THE MOLASSES FLOOD

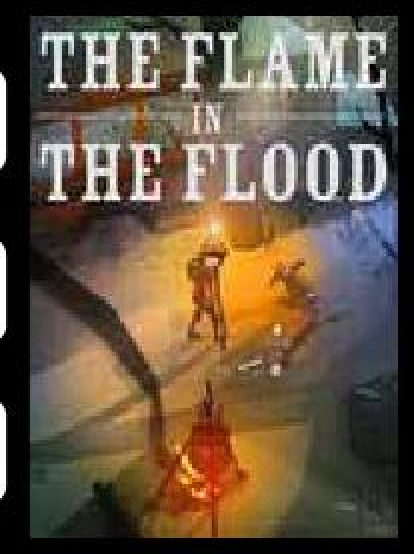
DESARROLLADORA: THE MOLASSES FLOOD



NOTA 8.1

THE FLAME IN THE FLOOD

HISTORIA	8.5
GRAFICOS	8.0
MUSICA	8.5
JUGABILIDAD	7.8
TRADUCCION	7.0



REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



pecto bastante parecido a los mundos de Coraline, permitiendo que todo tenga personalidad propia, con los juegos de luces y un gran colorido, (que no nos lleven a engaño por que el juego entraña un alto nivel de dificultad). Sin embargo peca un poco de falta de variedad resultando algunos escenarios un tanto repetitivos, sobre todo cuando ya llevemos varias horas jugadas. El título, cuenta con una banda sonora de estilo country compuesta por Chuck Ragan y otros artistas del mismo corte musical y da una atmosfera perfecta al juego dándonos la sensación de aislamiento y aventura que pretendía.

CONCLUSIÓN

The Flame in the Flood es una gran juego de aventuras con un buen nivel de dificultad (además de poder elegirlo al empezar la partida cambiando de una muerte permanente a tener puntos de control). Pese a tener aún ciertos errores de traducción y puntuales errores gráficos (que ya han prometido que se arreglarán) se trata de un juego que merece la pena para todo aquel que le guste la aventura y la supervivencia.

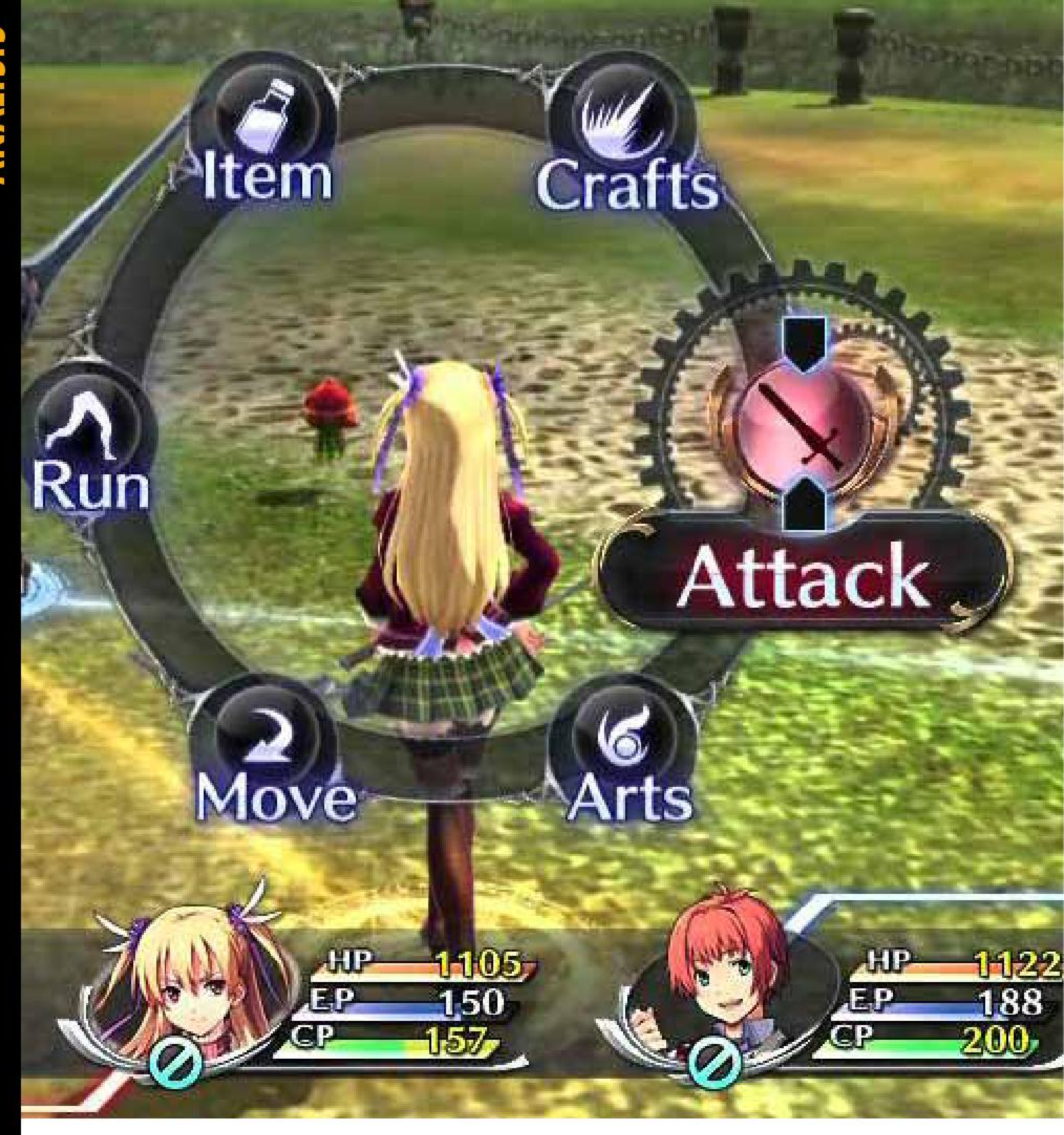


CON UN TOQUE DE SIMULADOR SOCIAL

PlayStation Vita y PS3 ya tienen en el plantel a The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel, un juego de Rol japonés, que a pesar de haber pasado desapercibido tiene una muy buena calidad

La historia se desarrolla en el continente de Zemuria (al igual que en el resto de entregas). El Imperio de Erebonia es una de las mayores potencias militares del continente y su escuela de mayor prestigio es la Academia Militar de Thors. Tradicionalmente las clases están separadas según la clase social e incluso los uniformes son diferentes, pero este año han creado la Clase VII, cuya finalidad se desconoce y que no hace distinciones sociales de ningún tipo, ya que lo que importa es la habilidad del alumno. . Rean es un joven que acaba de inscribirse en la academia y es asignado a esta nueva clase junto con otros ocho compañeros. La trama de este juego es bastante densa y está





centrada en las diferencias entre las clases sociales y el ambiente geopolítico. Esto hace destacar sobre todo las personalidades de los compañeros de Rean y la finalidad que tendrá la Clase VII.

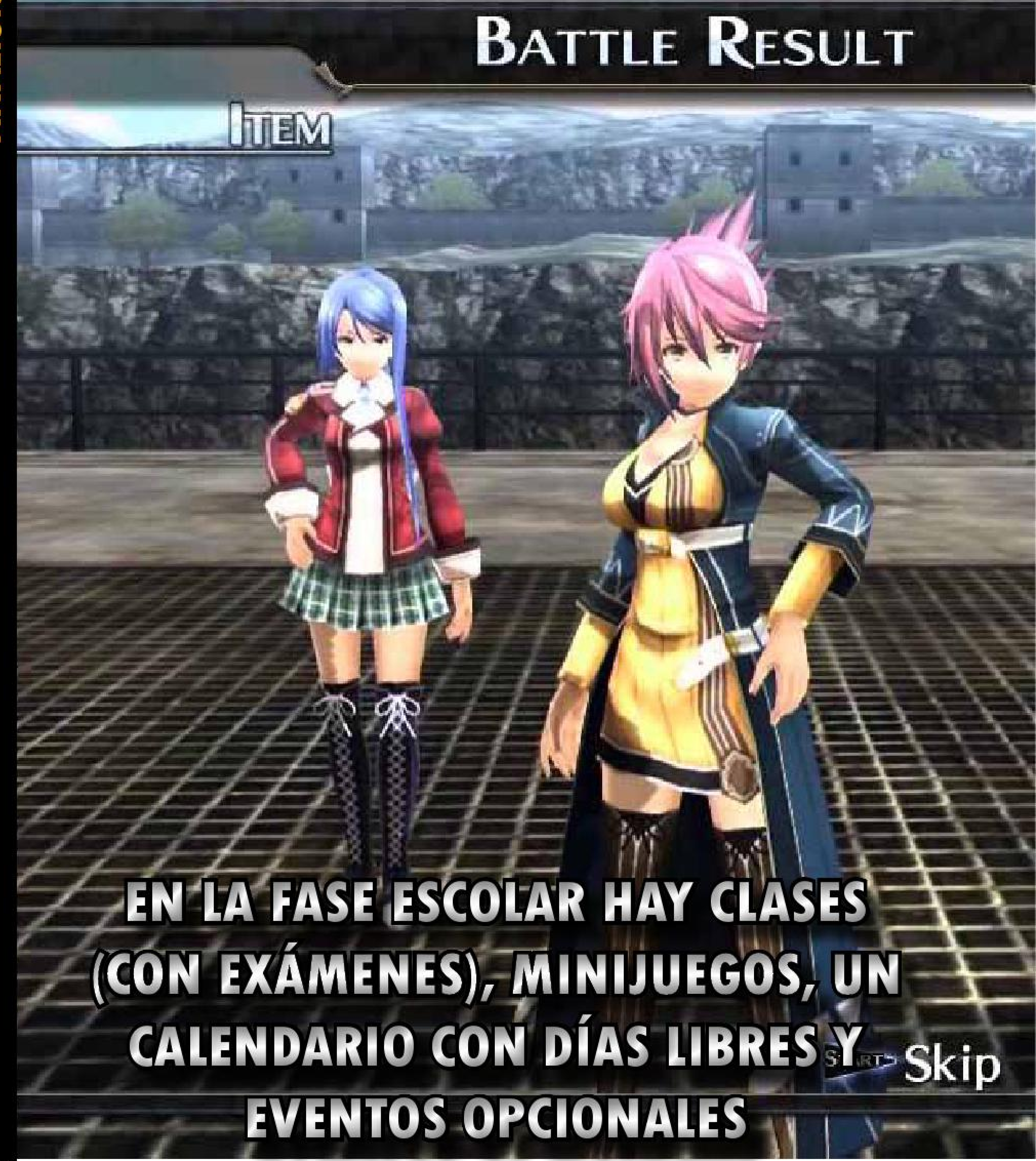
La historia puede tardar en empezar a desarrollarse pero la profundidad de la misma le da un toque más adulto que la de los habituales en el género.

Una característica de este juego es que tenemos el paso del tiempo y una cantidad de horas limitadas para hacer todas las misiones que tenemos. Las misiones principales no las podemos saltar, pero hay un gran número de misiones secundarias que tendremos que hacer en los días que no haya clases si queremos terminar todas las que podamos.



DISPONEMOS DE GUARDADO MANUAL Y VIAJE RÁPIDO

Respecto a los combates se desarrollan por turnos y tendremos que eliminar a los enemigos lo más rápido posible haciendo uso de las habilidades de los 4 personajes que entablaran combate. Por ello tendremos que conocer bien a nuestros personajes ya que tendremos lo que se llama el Link System en el que dos miembros se unirán para realizar ataques dobles cuyo efecto dependerá de los personajes que la realicen y del nivel de amistad que tengan, por lo que tendremos que conversar con ellos cada vez que tengamos oportunidad para mejorar nuestra relación. Misiones secundarias, minijuegos en pareja y pasar tiempo de nuestro día libre con ellos son algunas de las cosas que podemos hacer para crear y desarrollar una bonita amistad.



EN LA FASE ESCOLAR HAY CLASES (CON EXÁMENES), MINIJUEGOS, UN CALENDARIO CON DÍAS LIBRES Y EVENTOS OPCIONALES

El sistema Arcus y las piedras u orbes Quartz (que nos podemos encontrar por el camino o bien crearlos en tiendas específicas) nos permiten ir mejorando a cada protagonista como más nos convenga, existiendo multitud de mejoras disponibles para cada uno de ellos.

Gráficamente no es un juego que destaque mucho. Hace ya dos años que salió en Japón y ya entonces los gráficos no eran muy buenos, aunque hay que destacar que es el primer The Legend of Heroes en dar el salto a 3D. La papeleta la salva algunos paisajes y ciudades.

GENERO: JRPG

PLATAFORMA: PSV, PS3

DISTRIBUIDORA: BANDAI NAMCO

DESARROLLADORA: FALCOM



THE LEGEND OF HEROES: TRAILS OF COLD STEEL

HISTORIA	8.7
GRAFICOS	7.4
MUSICA	7.9
JUGABILIDAD	7.6
TRADUCCION	8.8

NOTA 8.0



REALIZADO POR CRISTINA USERO



La banda sonora corre a cargo del equipo Falcom Sound Team jdk que realizó un trabajo excelente y las voces en los diálogos principales dan más personalidad a los personajes. Lamentablemente tanto las voces como los textos vienen íntegramente en inglés, y dada la complejidad del argumento y de las decisiones que hay que tomar es un problema para el que no conozca el idioma. Si bien puedes jugarlo sin entenderlo te perderás muchas cosas por el camino.

CONCLUSIÓN

Se trata de un juego muy bien equilibrado y de muy buena calidad que nos dará muchas horas de entretenimiento. Con una historia compleja y unos personajes carismáticos, a pesar de su poco destacable calidad gráfica es un juego que merece la pena, sobre todo porque es uno de los pocos juegos que continúan saliendo para PS3.



En una época donde el online está de moda es raro ver un juego multijugador local, pero eso precisamente es lo que os traemos hoy, Wondershot, un juego para juntarnos en casa de un amigo o en tu propia casa y pasar el rato juntos

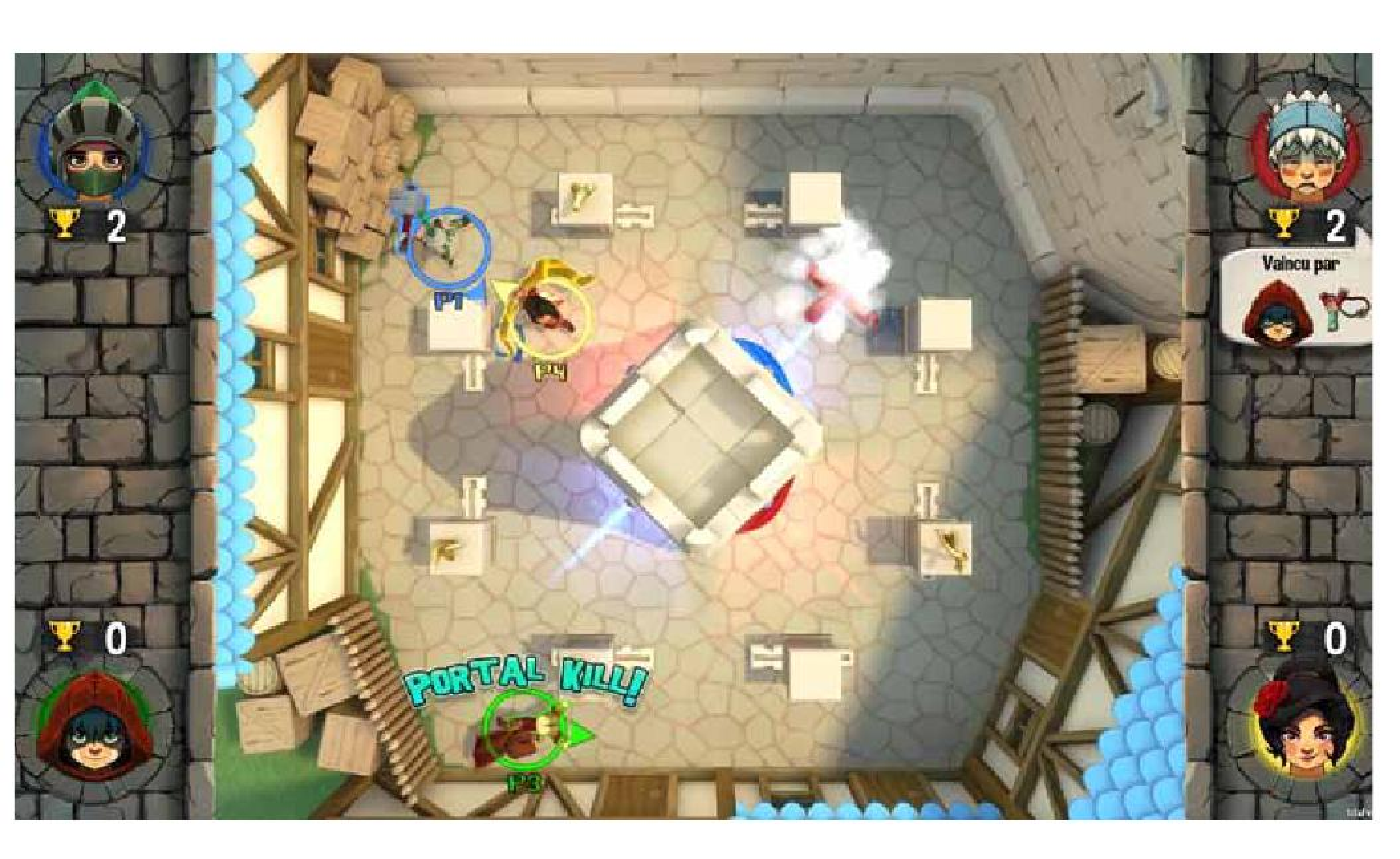
En una época donde el online predomina es raro ver un juego de estas características y, aunque posiblemente sea un atraso, es la elección de Leikir Studio, desarrolladora de Wondershot, un juego de acción de vista cenital donde nuestra arma solo tendrá un tiro si no acertamos a la primera.

La propuesta de este juego es sencilla, tenemos 4 tipos de armas, el martillo, el arco, el tirachinas y el boomerang, cada una de distinto funcionamiento. Con el amartillo podremos atravesar paredes, la flecha del arco puede seguir al enemigo, la canica del tirachinas rebota y podemos dejar el boomerang estático mientras nos movemos hasta que decidamos recuperarlo. Pero la mayor característica de todas estas armas es que si fallamos el golpe tendremos que ir a recuperar el arma, dejándonos mientras vulnerables a los ataques. Y cuidado porque un solo golpe bastara para matarnos.





Podemos jugar a tres modalidades distintas, desafíos para jugar en solitario donde tendremos que superar distintas pantallas cada vez más difíciles. Esto a la vez también nos servirá de aprendizaje, porque en cada pantalla usaremos un arma distinta y tendremos que exprimir al máximo sus capacidades para superar los niveles. El siguiente modo es el supervivencia, donde solo o con amigos tendremos que enfrentarnos a una horda de enemigos que no dejaran de aparecer. Y por último tenemos el competitivo donde nos enfrentare-



mos a nuestros enemigos por equipos. Los combates en Wondershot resultan sencillos y dinámicos, pero que esto no nos lleve a engaño pues plantean una gran dificultad y no será tarea sencilla superar los niveles o vencer a nuestros amigos. Gráficamente nos encontramos con un juego colorido y agradable a la vista que sin ser presuntuoso cumple con las expectativas del jugador de forma notable. Lamentablemente la variedad tanto de personajes jugables como de enemigos es un tanto escasa. Sin duda está pensado para los más pequeños de la casa con su agradable aspecto, sencilla jugabilidad y ser bastante intuitivo. Sin embargo en el apartado sonoro es más bien pasable sin nada destacable y además no viene traducido a nuestro idioma, y aunque realmente no sea muy necesario dado la poca información que es necesaria, hubiese sido un bonito detalle por parte de la desarrolladora francesa.

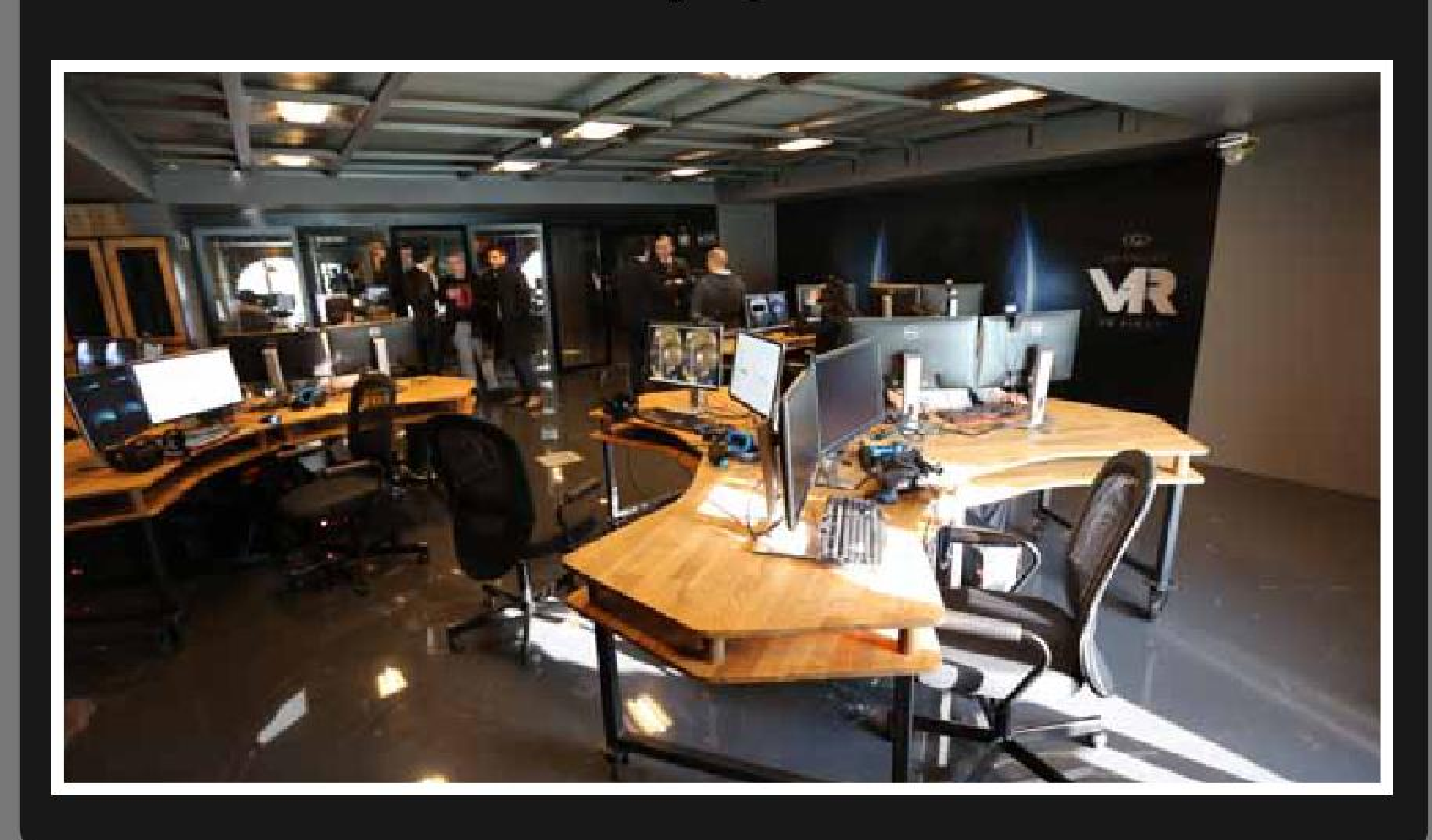
Wondershot está pensado para disfrutarlo con los amigos y, aquí es donde viene la pega (sobre todo en la versión de PC que generalmente se usa con teclado y ratón), pues al obligarnos a jugar desde el mismo lugar (al carecer de online) limita mucho las posibilidades del juego convirtiéndolo de un juego divertido y posiblemente adictivo a un juego casual más lo cual es una pena.

ALLGAME

CRYTEK MIRA HACIA EL FUTURO CON LA PRIMERA INICIATIVA ACADÉMICA "VR FIRST"

En la búsqueda de nutrir y formar a los desarrolladores de realidad virtual de todo el mundo, Crytek ha anunciado el lanzamiento de su programa VR First.

Bajo esta iniciativa, Crytek se asociará con instituciones académicas para proveer a los estudiantes e investigadores interesados, de toda la tecnología y facilidades para que puedan explorar el poder y potencial de la realidad virtual. Los beneficiarios del programa VR First no solo disfrutarán del código fuente completo de la suite de desarrollo del CRYENGINE de Crytek, sino que también podrán usar gratuitamente hardware de los afiliados al programa VR First.



TALEWIND ES UN JUEGO DE PLATAFORMAS 2D CON EL VIENTO COMO MECÁNICA CENTRAL

Vives en un pequeño pueblo en la parte inferior de una montaña. Esta montaña no es como las otras, ya que los potentes vientos nunca dejan de soplar. Para este pueblo el viento es una bendición, una fuente inagotable de energía esencial para la vida diaria. Pero un día, el viento se debilita y comienza a desvanecerse por lo que debes partir a un viaje hacia la cima de la montaña y descubrir lo que está sucediendo. En este juego puedes saltar, deslizarte y moverte a través de túneles de viento con el fin de viajar por los distintos niveles. Juega a través de cinco mundos diferentes llenos de hermosos ambientes pintados a mano.



NOVEDADES PLANETA COMIC PARA ABRIL



Veremos entre otros dos lanzamientos especiales de Star Wars, el primer recopilatorio de la serie Marvel y el primer crossover de la etapa marvelita: Vader Derribado.

Además ZigZag; 40 años WTF (un casual cómic para tomarse con humor la crisis de los cuarenta) y Chabouté: En Soledad. Por si fuera poco, el cómic anglosajón vendrá cargado de clásicos imprescindibles: The League of Extraordinary Gentlemen 1, Grendel Ombibus 1 , Queen and Country 4 e Historias de Bosnia.

Finalmente, el manga tendrá títulos tan esperados como el capítulo final de Naruto (con postal de agradecimiento incluida), One Piece Strong World, la segunda novela SAO, Dragon Ball color y/o la primera entrega de la nueva serie de Chopperman.

DISPONIBLE RÉPUBLIQUE EN EXCLUSIVA PARA PLAYSTATION 4

Desde el 23 de marzo tenemos disponible en formato físico République, un juego de acción y sigilo conformado por cinco episodios, el cual podremos adquirir en una de sus dos ediciones, una estándar, y otra que llevará el nombre de Contraband Edition, la cual incluirá Manifiesto (Un épico libro autobiográfico, escrito por James Clinton Howell, detalla la filosofía de vida del Overseer (Supervisor) dentro de Metamorphosis. Pero Zager, un revolucionario residente en esta nación secreta, ha robado una copia y ha llenado sus páginas de incontables mapas, pistas y ficción adicional, volviendo las palabras del Overseer en su propia contra y proporcionando a los jugadores la mejor guía estratégica de République), un disco con la banda sonora y Caja coleccionista contenedora.



HI-REZ ABRE UNA NUEVA OFICINA EUROPEA EN BRIGHTON, REINO UNIDO

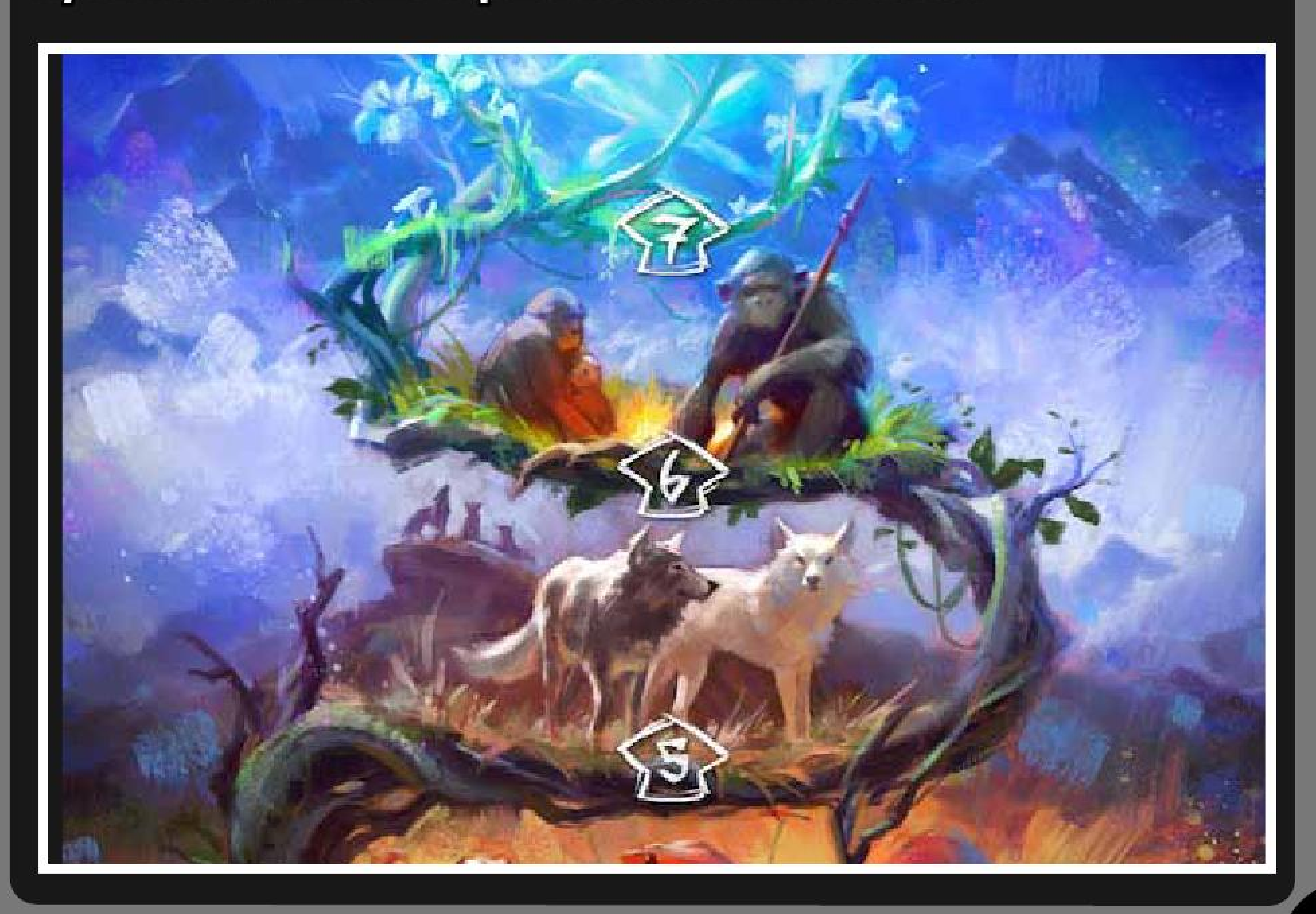


Veronique Lallier ha sido nombrada vicepresidenta de publicación europea para formar y dirigir la oficina de Brighton. Veronique Lallier fue vicepresidente de publicación digital en Warner Bros Interactive Entertainment International y tiene 15 años de experiencia en la industria de los videojuegos, con un especial dominio en el mercado de los juegos online europeos. "Impulsada por el continuo y rápido crecimiento de SMITE, nuestra comunidad europea ha aumentado muchísimo en el último año", ha afirmado Todd Harris, director de operaciones de Hi-Rez Studios. "Hi-Rez se enorgullece de ser una empresa orientada a la comunidad y esta decisión nos permitirá servir mejor a nuestros jugadores europeos a través de SMITE y nuestros otros juegos". La oficina se centrará principalmente en las operaciones de gestión de la comunidad, localización y marketing para Europa. Las operaciones y desarrollo centrales se seguirán manejando desde la sede de Hi-Rez en Atlanta.

DE LOS CREADORES DE OSMOS VIENE KARMAKA, UN JUEGO DE CARTAS COMPETITIVO QUE JUEGA A LO LARGO DE MÚLTIPLES “VIDAS”

Karmaka es un juego de cartas competitivo que juega a lo largo de varias vidas. Los jugadores comienzan el juego como humilde escarabajo del estiércol. En la vida después de la vida (una mano tras otra) se abren paso en la escalera kármica, compitiendo para ver quién va a lograr la trascendencia primero.

Durante cada una de tus vidas en Karmaka, trabajarás hacia fines 3: Anotar suficientes puntos para subir la escalera y seguir el ritmo de tu rivales, esconder una buena selección de cartas para tu vida futura las cuales se convertirá en tu mano de apertura en la siguiente vida y juega cartas por sus habilidades para ayudarte a ti mismo o para obstaculizar a otros.



EL CÓDIGO FUENTE UNIVERSAL HA SIDO DESCUBIERTO EN STEAM EN EL SHOOTER DE ACCIÓN REAL Y RPG WANDERJAHR



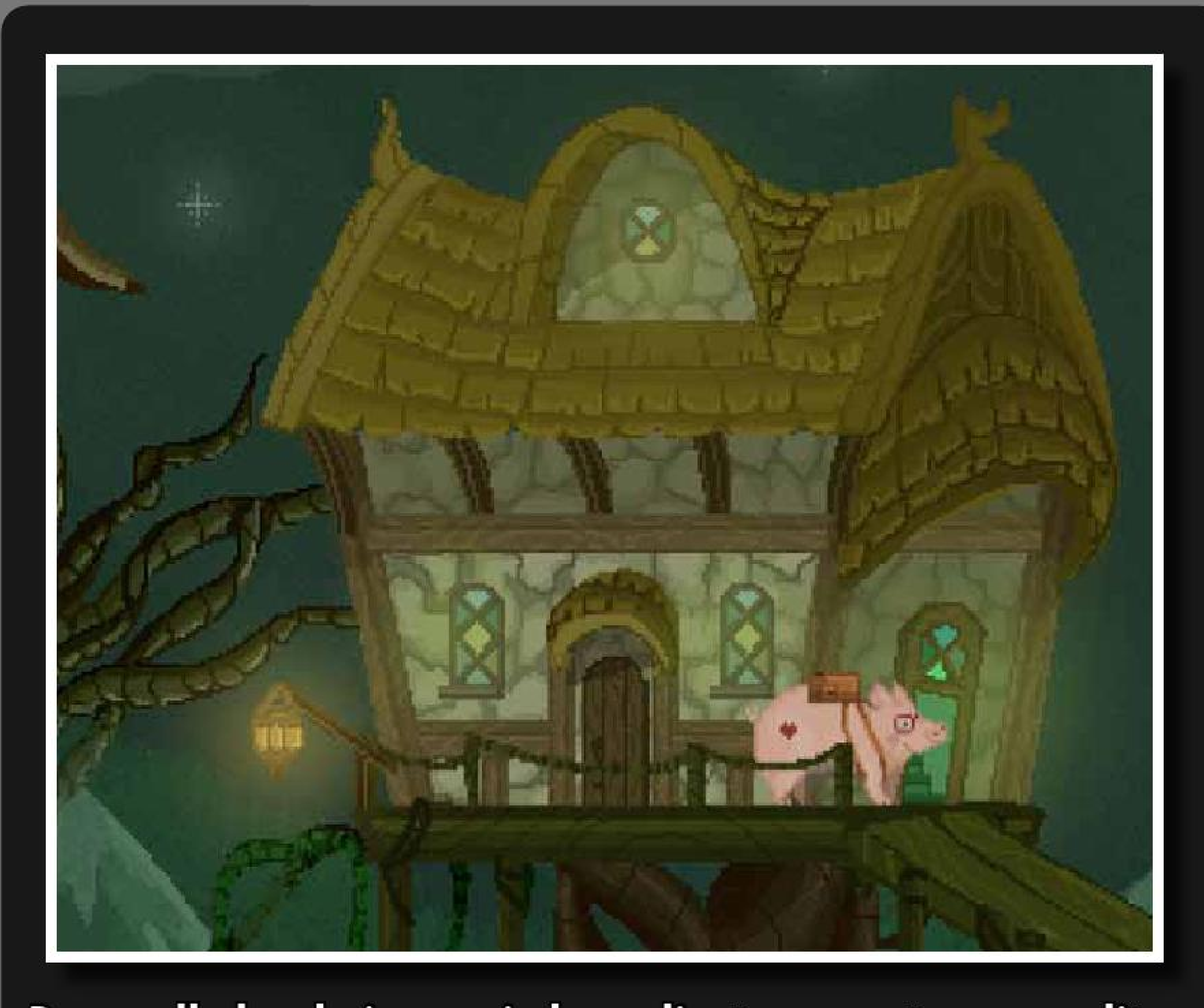
Wanderjahr cuenta la historia de la UN Jariya, una organización mundial encargada de mantener el orden y la paz mundial. Hace cien años, el Código Fuente universal se descubrió y sus secretos y estructura fueron la clave para crear un mejor universo en armonía y paz. Con los cambios, actualizaciones y ajustes, el código podría mejorarse para crear una vida mejor para todos, pero por desgracia, cuando menos te lo esperas, dos semanas antes de que haya terminado, el mal muestra su fea cara, y aparecen monstruos en masa con la intención para destruir todo lo que han trabajado. ¿Es esto una coincidencia?

FRACTURED SPACE SUPERA EL MEDIO MILLÓN DE USUARIOS EN EL ACCESO ANTICIPADO

Utilizando un modelo de desarrollo abierto, en el que la comunidad participa de forma activa en la creación del juego, Edge Case Games se está preparando para el lanzamiento oficial del juego mientras fortalece su capacidad de publicación. El veterano en la industria Martin Frain, anterior director en EA DICE y Atari, se ha unido como director de marketing, junto con los nuevos miembros en el equipo de analítica (Scott Davis) y monetización (Jorge Ezquerra). "Tras el formidable fin de semana gratuito en Steam, la llegada de Martin, Scott y Jorge supone un enorme paso en la creación de un equipo ganador mientras nos preparamos para el lanzamiento oficial de Fractured Space más adelante este año", ha afirmado Chris Mehers, director de operaciones de Edge Case Games. Fractured Space es un juego de combates espaciales en naves gigantes por equipos que tiene la intensidad de un juego de disparos y el estilo pensativo de un juego de estrategia.



TÚ ERES EL BACON DE ESPERANZA EN 'PIGSODUS' PARA PC DONDE EL HUMOR SE REÚNE CON EL HORROR EN JUEGO DE ACCIÓN Y AVENTURA RPG CLÁSICO



Desarrollador de juegos independiente y pronto a ser editor de juegos, Psilocybe Games se enorgullece en anunciar detalles sobre Pigsodus, el juego debut del estudio para PC y Mac, con las buenas aventuras de Horacio Oinkstein, un cerdo con un plan. Pigsodus es un juego de rol por tramas de desplazamiento lateral único, en el que juegas el papel de un cerdo tratando de rescatar a su compatriota engreído Eggdar de las garras del mal de Theodor Cleaver. Otros personajes pintorescos deambulan por escenario, tales como Mad Dog Coll, un perro gruñón con siniestros secretos y Niu Barnes, la vaca ermitaño que reflexiona sobre el significado de la vida y el universo.

LISTADO DE JUEGOS DE STEAMVR DISPONIBLES

Estos son los juegos de SteamVR disponibles para el OSVR Hacket Dev Kit: Team Fortress 2 (EL famoso juego shooter en primera persona, desarrollado y publicado por Valve); Half-Life 2 (el legendario shooter en primera persona desarrollado por Valve); Elite: Dangerous (simulador especial con acción, comercio y aventuras); live for Speed (simulador de carreras con físicas realistas); y Spermination (Eres tu contra 1.000 espermatozoides, por lo que gana la competición y llega el primero).





ACUERDO ENTRE RAZER Y WSYSTEM



Razer anuncia el acuerdo de sponsorización con wSystem, uno de los mejores clubes de deportes electrónicos en España. Con lo que nos espera este año, wSystem ha reforzado su plantilla con un equipo y proyecto dispuesto a luchar por todos los torneos de ámbito nacional y clasificatorios internacionales. La apuesta del club no solo se refleja en sus equipos de League of Legends, sino en una serie de contenidos de calidad que pasa por su programa diario "wSystem Radio" que trata la actualidad competitiva, los streams diarios de sus jugadores, así como el canal de LoLProAcademy, donde los jugadores de LoL pueden aprender más sobre el juego con guías de maestrías, runas, análisis de objetos y partidas profesionales.



QUEST OF DUNGEONS, LLEGA UN NUEVO JUEGO DE ROL POR TURNOS

Dark Lord ha robado toda la luz, pero nosotros lo derrotaremos. Al jugar ya sea como un guerrero, un mago, un asesino o un chamán tendremos que atravesar mazmorras, derrotar a los enemigos y saquear todo lo posible con el fin de sobrevivir. Aprenderemos nuevas habilidades en los tomos que vayamos encontrando por el camino además de comerciar con artículos en las tiendas. Si queréis probarlo está disponible tanto en Steam, como en Xbox One o Smartphone con sistema operativo Android o IOS.



NOS TIRAMOS AL MAR CON THE INNER SEA

The Inner Sea es un juego de mundo abierto con elementos de RPG, establecidos en el siglo XVII en un misterioso archipiélago. Un archipiélago que se generará de forma aleatoria con cada partida, para encontrar todo tipo de tesoros pero también de retos a superar. Participaremos en combates tácticos, personalizaremos nuestra flota, y reclutaremos un equipo para ser los más temidos del mar.



U-TAD SE UNE AL PROGRAMA ACADÉMICO PLAYSTATION FIRST

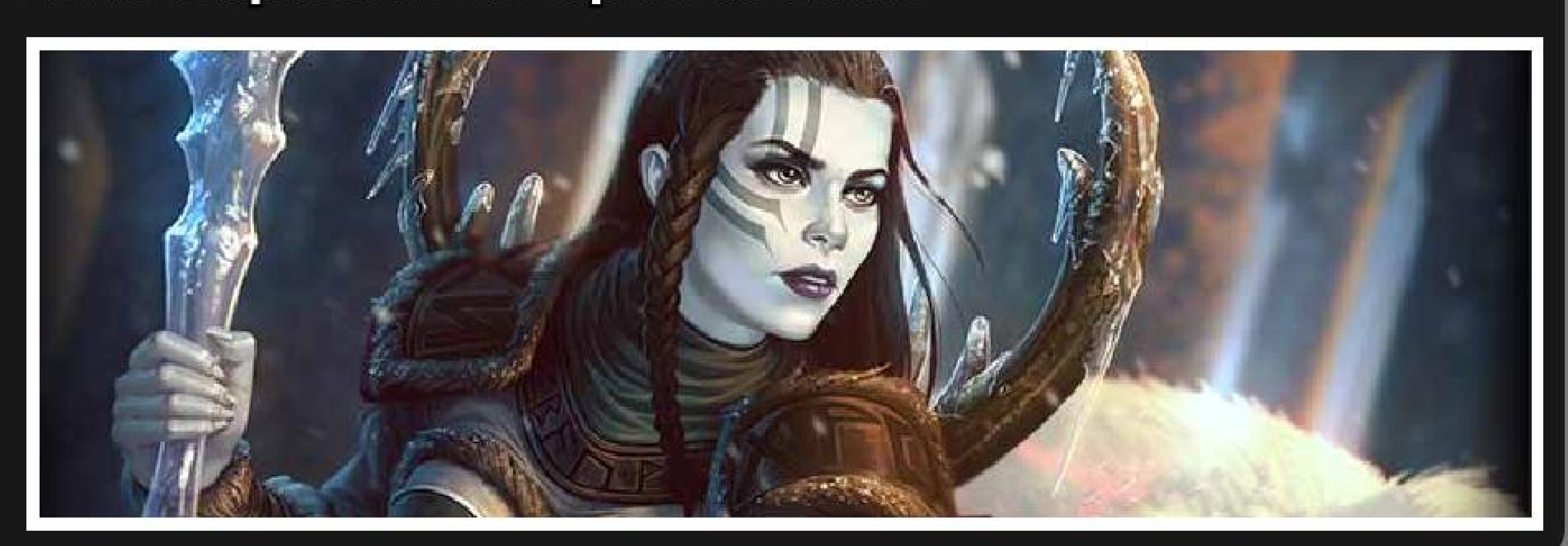


U-tad (centro universitario tecnológico de referencia en España) se une a PlayStation First (un programa de asociación académica para el desarrollo de videojuegos que fomenta la formación universitaria, estimulando y ofreciendo oportunidades a jóvenes talentos) para crear contenidos destinados a las plataformas propias de PlayStation. De esta manera, U-tad refuerza sus vínculos con la industria del videojuego facilitando a los alumnos las herramientas necesarias para desarrollar sus proyectos en PlayStation 4 (y en un futuro también para PlayStation VR) como parte de su experiencia formativa multidisciplinar.



SMITE AUMENTA SU ELENCO CON SKADI, LA DIOSA DEL INVIERNO

Procedente del panteón nórdico, Skadi llega junto con su compañero lobo invernal Kalder a esta última actualización y ya está disponible en SMITE para PC. Además del nuevo dios, también se han puesto en marcha los tickets de la temporada 2016, donde los jugadores podrán conseguir un montón de recompensas y diseños nuevos jugando o viendo las competiciones de eSports de SMITE.

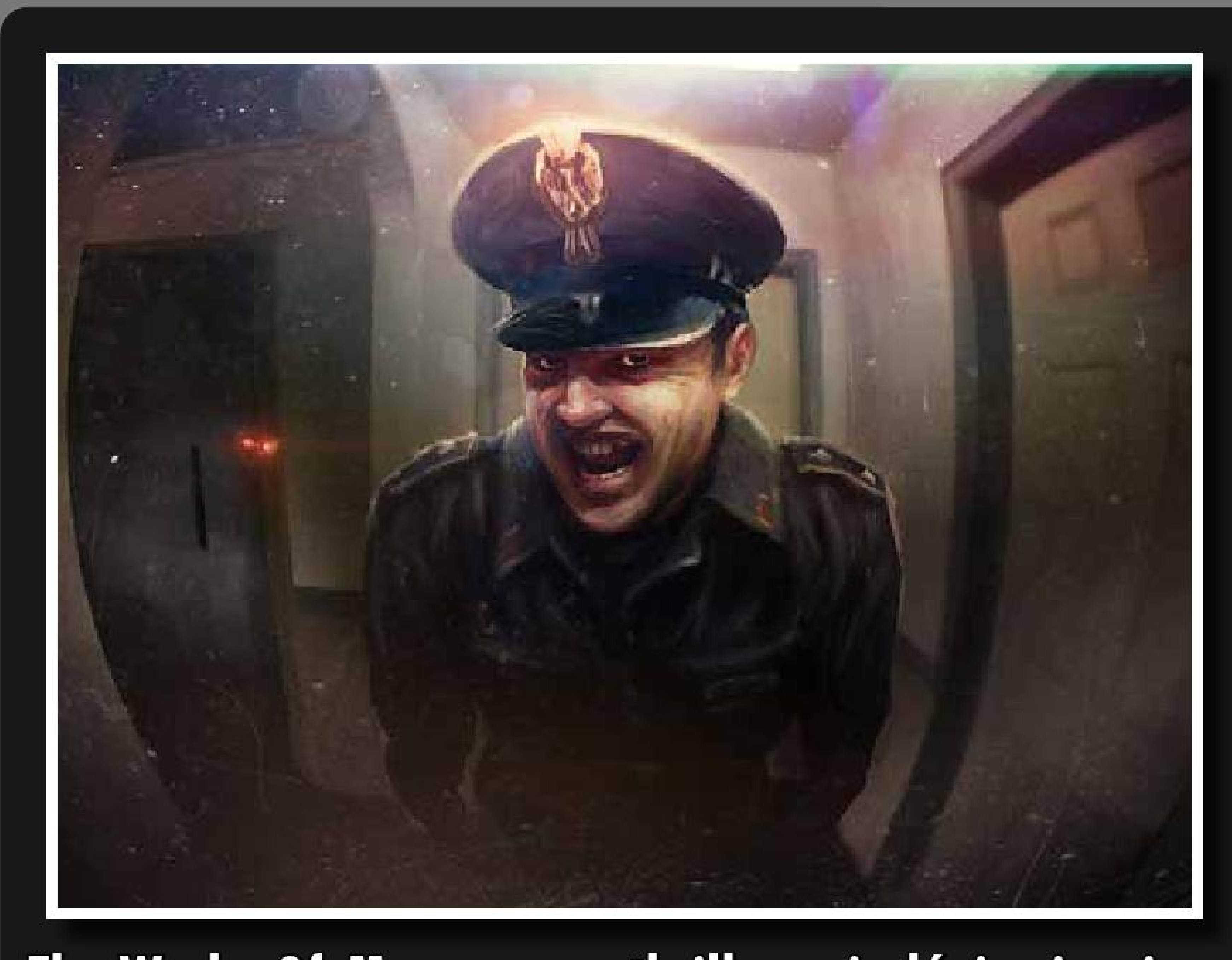


SEEYOUALL ESTARÁ DISPONIBLE CON EL DESARROLLO DE KIWITECH

SeeYouAll es una aplicación móvil gratuita para la creación de "quedadas", muy sencilla, que permite organizar planes en grupo, realizar el pago mediante la app, crear una comunicación en tiempo real y la sincronización de calendarios. Dirigida a personas que tienen una vida social más allá del mundo digital y desean organizar y agendar eventos con facilidad y de forma gratuita.



THRILLER PSICOLÓGICO QUE TE ATORMENTARÁ POR SIEMPRE



The Works Of Mercy es un thriller psicológico inspirado en clásicos de siempre, como el de Roman Polanski "Repulsión" / "El inquilino" y Stanley Kubrick, "El resplandor". Desentrañar el misterio detrás de una serie de asesinatos horribles cometidos en víctimas aparentemente inocentes y al azar, el juego viene con una vuelta de tuerca, como tú, sí tú, convirtiéndote de buena gana en el asesino. Unas crípticas fuerzas torturadoras que te fuerzan a cometer crímenes indecibles para salvar tu vida, y la vida de tus seres queridos. ¿Hasta dónde estás dispuesto a llegar? ¿Y se puede vivir con la culpa?

WORLD OF TANKS BLITZ LISTO PARA MAC OS X

World of Tanks Blitz se está preparando para movilizarse en plataformas Mac con un ejército de 40 millones de comandantes. Mientras los jugadores de World of Tanks Blitz en iOS y Android y Windows 10 dispositivos se encontrarán en una cola de emparejamiento (matchmaking) separada, los usuarios de Mac OS X se enfrentarán a la batalla con los usuarios de PC Windows 10. Los requisitos mínimos del sistema para aquellos que quieran estar en primera línea de juego son: Mac OS X 10.9 Mavericks o posterior y 2GB de RAM.







EL CÉLEBRE Y ATEMPORAL JUEGO DE ACCIÓN Y ROL ADVENTURES OF MANA YA ESTÁ DISPONIBLE PARA IOS Y ANDROID

Los fans pueden revivir la emoción de jugar a Adventures of Mana ahora en dispositivos iOS y Android con un precio recomendado de 13.99€.

ADVENTURES OF MANA (también conocido como FINAL FANTASY Adventure y Mystic Quest), apareció por primera vez en la consola Nintendo Gameboy en 1991 y fue el germen de la saga Mana. Cuenta con un elenco memorable de personajes y una

conmovedora historia acerca de la protección del árbol sagrado del Mana y la búsqueda de una legendaria espada. El argumento principal permanece inalterado pero la aventura se ha ampliado con los nuevos arreglos realizados en la banda sonora a cargo del compositor de la entrega original, Kenji Ito, así como también se han actualizado los controles y los gráficos del juego.





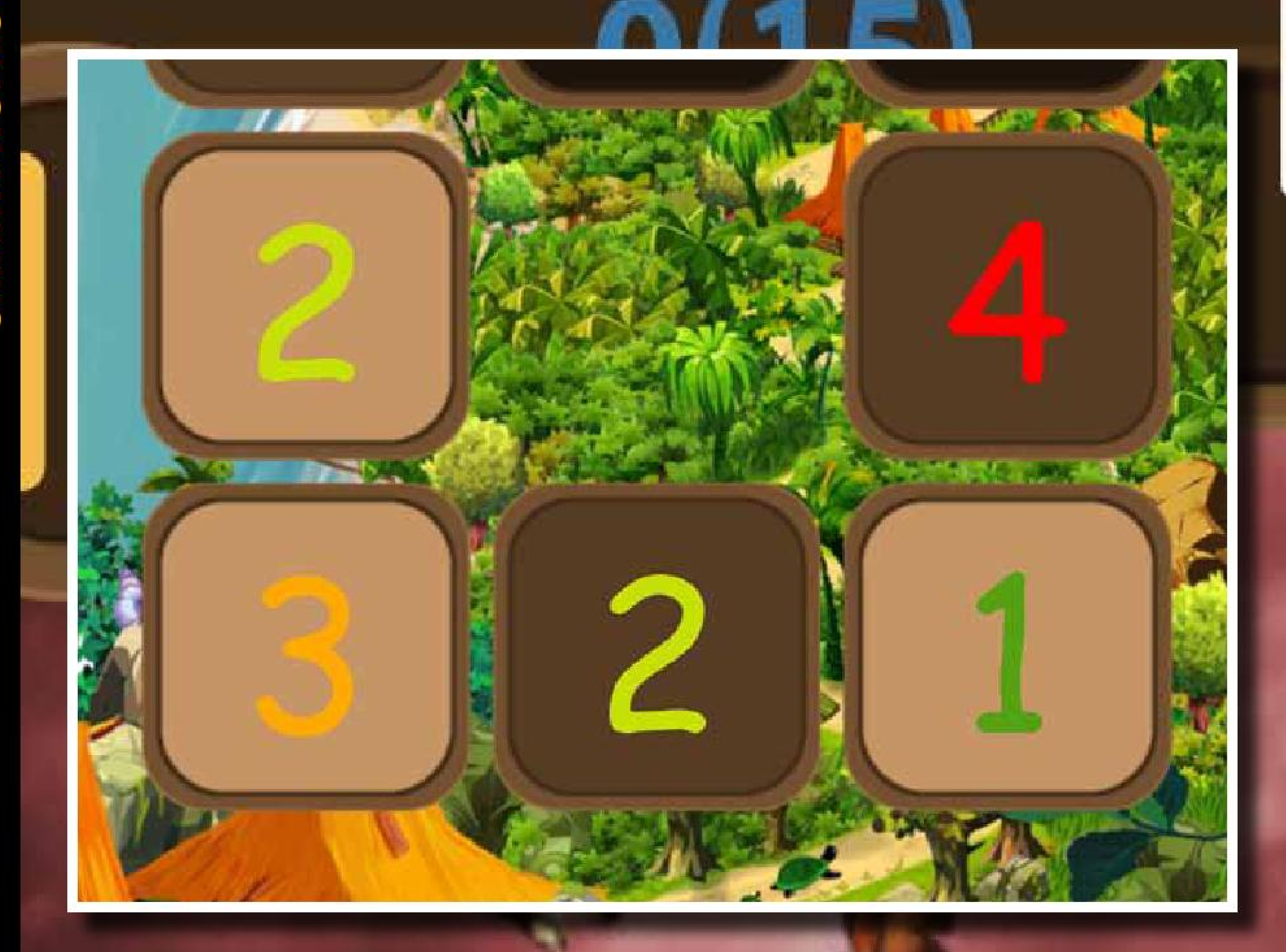
HEROES EMPIRE: TCG Y MONSTER BATTLES: TCG DOS JUEGOS DE CARTAS DIGITAL FREE TO PLAY

Héroes Empire: TCG y Monster Battles: TCG utilizan diferentes características de los juegos sociales y los juegos mid-core. Se trata de juegos de cartas perfectamente optimizados para las plataformas digitales. Tienen modos Online y Offline, tanto para PvP como para la campaña. También tiene características sociales como duelos con amigos, modo de pantalla dividida, un interminable modo campaña, misiones diarias y sistema de medallas. El juego está disponible para: iOS, Android, Facebook y Kongregate, y además de eso, es completamente compatible entre plataformas!



EL INOLVIDABLE FINAL FANTASY IX REMASTERIZADO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

Además de una inolvidable historia de amor, magia y descubrimientos, FINAL FANTASY IX para móviles y Steam también cuenta con una serie de características nuevas: Escenas y personajes en alta definición, una nueva función que permite a los jugadores almacenar datos de guardado en la nube y seguir jugando en otros dispositivos compatibles, la opción de guardado automático y siete mejoras opcionales, entre ellas un modo de avance rápido, un modo sin encuentros y otras funciones que permitirán a los jugadores dominar al instante las armas y accesorios equipados o aumentar al máximo el nivel de los personajes, el número de piedras mágicas y la cantidad de guiles.



'SUMBA', TE RETA A SUMAR UNA SELVA DE NÚMEROS EN ROMPECABEZAS CON UNA VUELTA DE TUERCA

'SUMBA' para iOS y Android es un divertido y desafiante juego matemático con funciones y contenido originales. Los fans de Sudoku y 2048 se sentirán como en casa y los nuevos jugadores aprenderán rápidamente las reglas. Jugado en una cuadrícula de números ofrece emocionantes modo de juego, en el que el objetivo es llevar a cabo operaciones básicas usando los números disponibles sin quedar bloqueados o atascados.



CELSIUS HEROES ES UN SIMPLE JUEGO DE PUZZLE QUE SE CONVIERTE RÁPIDAMENTE EN UN VERDADERO JUEGO DE ROL, CON UNA FASCINANTE HISTORIA Y PERSONAJES

Una sombra mortal está perturbando la paz del Condado de Acilion. A la cabeza de un grupo de héroes y aventureros reunidos en la ciudad de Celsius, trata de descubrir el origen del mal. Tomando ventaja de las misiones que te han dado, sumérgete en un mundo fascinante que solo puede ser salvado por los verdaderos héroes.

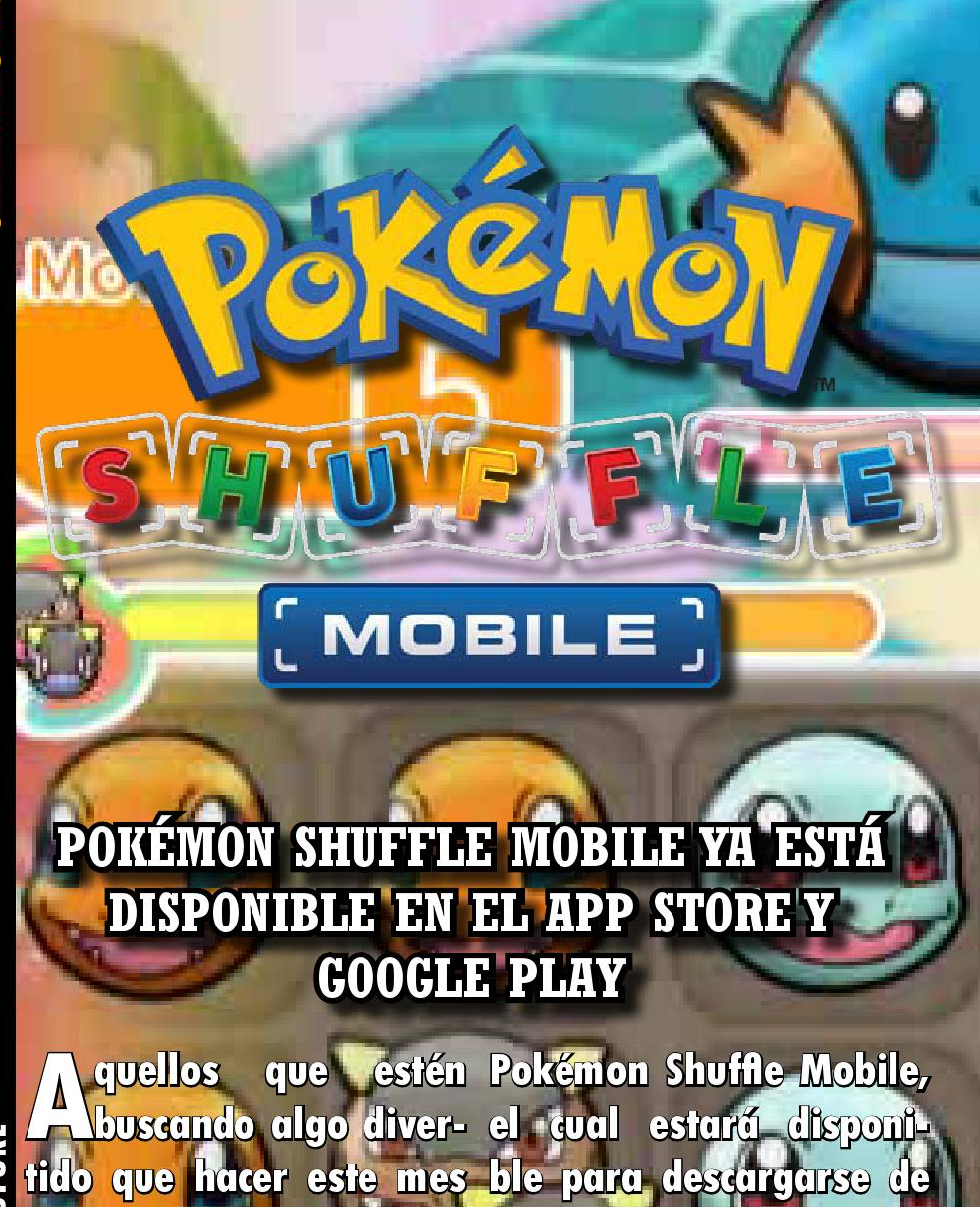


EN BOUNCE ZOMBIE PARA IOS Y ANDROID TOMAS EL PAPEL DE UN ARRIESGADO MUCHACHO EN UNA BÚSQUEDA DE SABROSAS DUMPLINGS

Bounce Zombie es un homenaje a los juegos de plataformas clásico siendo un reto desplazarse por una serie de niveles saltando de bloque en bloque recogiendo monedas y objetos valiosos por el camino. Cuidado, ya que los niveles están llenos de trampas peligrosas, obstáculos y sorpresas, y cuando menos te lo esperas, los bloques se derrumbarán

y lanzas que aparecerán de la nada irán a por ti!. El objetivo es mantenerse lleno comiendo Dumplings a medida que avanzamos. Estrategia y movimientos inteligentes son obligatorios para recoger ciertos objetos dentro del juego, y los divertidos objetos tales como camas elásticas y cánones te permiten llegar a nuevas áreas del mapa. Se trata de un arcade de acción con un adictivo sistema de juego, coloridos gráficos (dibujos animados) y controles intuitivos. Un editor de mapas de inteligente diseño se suma al disfrute y permite compartir mapas hechos a medida con millones de fans y amigos.





POKÉMON SHUFFLE MOBILE YA ESTÁ DISPONIBLE EN EL APP STORE Y GOOGLE PLAY

Aquellos que estén buscando algo divertido que hacer este mes podrán disfrutar con el lanzamiento por parte de The Pokémon Company International del juego Pokémon Shuffle Mobile, el cual estará disponible para descargarse de forma gratuita en el App Store y en Google Play. Publicado por The Pokémon Company Interna-

tional, Pokémon Shuffle Mobile es un emocionante juego de rompecabezas en el que los fans pueden causar daño a Pokémon salvajes alineando tres o más Pokémon de forma vertical u horizontal. Al superar cada fase, se podrán capturar los Pokémon salvajes a los que se haya vencido. Utilizando Pokémon megaevolucionados, subiendo de nivel a sus propios Pokémon y teniendo en cuenta la afinidad de tipos contra los Pokémon salvajes, los jugadores podrán combatir en diferentes fases desafiantes.




EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
MIRROR'S EDGE CATALYST
HITMAN
HOMEFRONT: THE REVOLUTION


#REVISTAFORGAMERS
CREATIVE
FUTURE
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN
YouTube